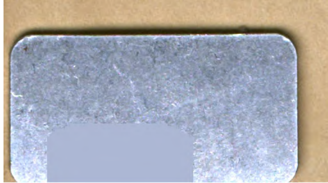
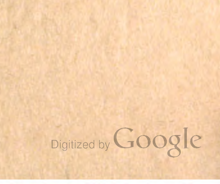

VE
R
TAS

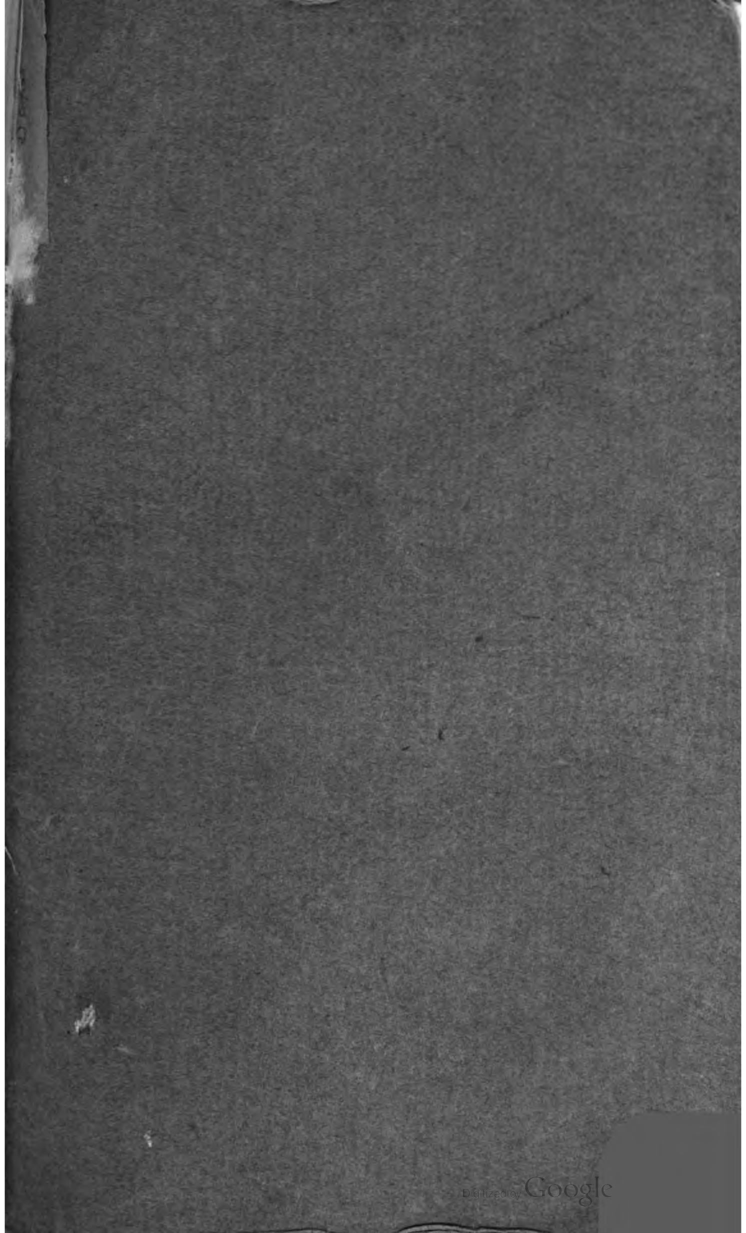

book shou
ary on or b
below.
of five cen
ning it bey
return pr


VE
RI
TAS






VE
RI
TAS



ACADEMIE
UNIVERSELLE
DES JEUX.

ACADEMIE UNIVERSELLE DES JEUX;

CONTENANT, les REGLES des JEUX de CARTES permis: celles du BILLARD, du MAIL, du TRICTRAC, du REVERTIER, &c. &c.

Avec des Instructions faciles pour apprendre à les bien jouer.

NOUVELLE EDITION,

Augmentée du Jeu des Echecs, par PHILIDOR; du Jeu de Whist, par EDMOND HOYLE, traduit de l'Anglois; du Jeu de Tre- sette; du Jeu de Domino, &c. &c.

AVEC FIGURES EN TAILLE-DOUCE.

TOME SECOND.



A AMSTERDAM,

Chez D. J. CHANGUION & T. VAN HARREVELT.

MDCCLXXXVI.

TRAITÉ DU JEU DE WHIST,

Contenant les Loix de ce Jeu & des Regles pour le bien jouer, avec divers calculs pour en connoître les chances, & plusieurs cas difficiles dont on montre la solution, par EDMOND HOYLE, *traduit de l'Anglois.*

CHAPITRE PREMIER.

Les Loix du Jeu de Whist.

1. Si quelqu'un joue quand ce n'est pas son tour, les adversaires ont le droit de lui faire jouer sa carte tant qu'ils le jugeront à propos pendant toute cette donne, pourvu qu'ils ne lui fassent point faire de renonce : ou si l'un des adversaires est premier à jouer, il peut se faire nommer par son ami les couleurs qu'il lui doit jouer ; dans ce cas il doit entrer dans la couleur qui lui est indiquée.

2. On ne peut point accuser une renonce jusqu'à ce que la levée soit faite, ou que celui qui a renoncé ou son associé aient rejoué.

3. Dès qu'on renonce, les adversaires sont en droit de compter trois points ; & ceux qui ont renoncé, quand même ils seroient complets, doivent rester à neuf, nonobstant que les autres aient gagné trois par leur faute : la renonce se marque à quelques points que le jeu se puisse trouver.

4. Si quelqu'un appelle avant que d'avoir huit points, il est libre aux adversaires de faire redonner; ils peuvent même se consulter ensemble s'ils veulent faire redonner ou non.

5. Dès qu'on a vu la triomphe, il n'est plus permis de faire ressouvenir son ami d'appeller.

6. On ne peut plus compter les honneurs du coup précédent, dès qu'on a tourné une nouvelle triomphe, à moins qu'on ne les eût demandé auparavant.

7. Si quelqu'un sépare une carte des autres, chacun des adversaires peut l'appeller, pourvu qu'il la nomme, & pourvu qu'elle ait été détachée; mais si par hasard il en nommoit l'une pour l'autre, il est permis à chacun de ses adversaires d'appeller pendant toute cette donne, la plus haute ou la plus basse carte dans la couleur qu'il veut.

8. Chacun doit mettre ses cartes devant soi: dès que cela est fait, si les adversaires mêlent leurs cartes avec les siennes, son ami est autorisé à pouvoir demander que chacun pose ses cartes; mais il ne lui est pas permis de s'informer lequel a joué telle ou telle carte.

9. Si quelqu'un renonce, & qu'on s'en apperçoive avant que la main soit levée, la partie adverse peut demander la plus haute ou la plus basse carte de la couleur jouée; elle a l'option d'appeller une autre, pourvu que cela ne fasse pas faire une renonce.

10. Si une carte se tourne en donnant, il

dépend du choix des adversaires de faire redonner, à moins qu'ils n'en aient été la cause, car dans ce cas-là, le choix est du côté de celui qui a donné.

11. Si l'on joue l'as ou une autre carte d'une couleur, & qu'il arrivât que le dernier Joueur jouât quand ce n'est pas son tour, il ne peut ni couper ni faire la levée, pourvu qu'on ne la fasse pas renoncer, n'importe que son ami ait de cette couleur ou non.

12. Si une carte du jeu se trouve tournée, il faut redonner, à moins que ce ne soit la derniere.

13. Personne n'ose prendre les cartes ni les regarder pendant qu'on donne: & au cas que celui qui donne, donnât mal, il faut qu'il redonne; mais il n'est pas obligé de le faire si une carte se tourne en donnant.

14. Quand on joue une carte, si quelqu'un des adversaires joue quand ce n'est pas son tour, son ami ne peut point gagner la levée, pourvu que cela ne le fasse pas renoncer.

15. Chacun doit prendre garde qu'on lui donne treize cartes: ainsi s'il arrivoit que quelqu'un n'en eût que douze, & qu'il ne s'en apperçût qu'après avoir joué plusieurs levées, & que le reste des Joueurs eût le nombre juste des cartes, la donne sera bonne; on ne doit punir que celui qui a joué avec douze cartes pour chaque renonce s'il en a fait; mais si au contraire un des autres avoit quatorze cartes, la donne seroit nulle.

16. Si quelqu'un jette ses cartes à décou-

vert sur la table, s'imaginant d'avoir perdu, si son ami ne donne pas gagné, il dépend des adversaires d'appeller telle carte de son jeu qu'ils jugent à propos, pourvu qu'ils ne fassent pas renoncer sa partie.

17. A & B sont associés contre C & D; A joue trefle, son ami B joue avant l'adversaire C; dans ce cas, D est en droit de jouer devant C, parce que B a joué quand ce n'étoit pas son tour.

18. Si quelqu'un est assuré de faire toutes ses cartes, il peut les montrer sur table; mais s'il y avoit par hasard une seule pendante parmi, il se trouveroit exposé à voir appeller toutes ses cartes.

19. Personne n'ose demander à son ami pendant qu'on joue, s'il a joué un honneur.

20. A & B sont associés contre C & D; A joue trefle, C un pique, B le roi de trefle & D un petit. C s'apperçoit avant qu'on tourne la levée qu'il a renoncé, qu'en arrivera-t-il?

B peut reprendre sa carte, & D de même, & il dépend de A ou de B d'obliger C de jouer la plus haute ou la plus basse carte de sa couleur indiquée.

21. Si quelqu'un ayant huit points appelle, si son ami lui répond, & si les adversaires ont jetté leurs cartes, & qu'il paroisse que l'autre n'a pas deux points par les honneurs, dans ce cas, ils peuvent se consulter ensemble & sont les maîtres de laisser subsister la donne ou non.

22. Si quelqu'un répond n'ayant pas un honneur, les adversaires peuvent se con-

sulter ensemble, & sont les maîtres de laisser subsister la donne ou non.

23. Personne ne peut prendre des cartes neuves au milieu de la partie, sans le consentement de tous.

24. Celui qui donne, doit laisser sur table la carte qu'il a tournée jusqu'à ce que ce soit son tour à jouer; dès qu'il l'a mêlée avec les autres, personne ne lui peut demander laquelle c'est, mais bien quelle est la triomphe: la conséquence qui résulte de cette loi, est que celui qui donne ne peut pas indiquer une fausse carte, ce qu'il auroit pu faire sans cela.

Calculs qui enseignent avec une certitude morale comment il faut jouer un jeu, ou une levée, en démontrant quelle chance il y a que votre associé ait une, deux ou trois cartes d'une certaine couleur dans sa main.

(N. B.) Avant toutes choses il est bon d'observer que ceux qui veulent tirer quelque fruit de la lecture de ce Traité, doivent exactement se mettre au fait des calculs suivants, sur lesquels le raisonnement de tout ce Traité se fonde; & afin de ne pas trop charger la mémoire, il suffira qu'ils retiennent seulement ceux qui sont marqués d'un N. B.

Par exemple.

Je veux savoir quelle chance il y a que mon associé ait une certaine carte dans sa main.

Réponse.

	contre lui.		pour lui.
Il y en a qu'il ne l'a pas NB	2	à	1

II. Je voudrois savoir quelle est la chance qu'il a deux cartes d'un certain point en main.

Réponse.

	contre lui.		pour lui.
Qu'il n'en a qu'une seule, il y a. . . .	31	a	26
Qu'il n'a ni l'une ni l'autre.	17		2
Mais qu'il en a une ou toutes les deux, la chance est autour de 5 à 4 ou NB.	25		32

III. Je voudrois aussi approfondir quelle chance il faut supposer pour lui donner trois cartes d'une certaine couleur.

Réponse.

	pour lui.		contre lui.
Qu'il n'en a qu'une est comme 325 pour lui, 378 contre lui, autour de lui.	6	a	7

	pour lui.		contre lui.
Qu'il n'en a pas deux il y a 156 pour lui, à 547 contre lui, ou autour de.	2	a	7
Qu'il ne les a pas toutes trois, il y a 22 pour lui à 681 contre lui, ou autour de.	1	a	21

Mais qu'il en ait une ou deux, il y a 481 pour lui, à 222 contre lui, ou, autour de	13	à	6
Et qu'il a 1, 2, ou tous les trois, est une chance de 11 NB.	5	à	2

Explication & application de ces calculs, que tous ceux qui veulent lire ce Traité doivent absolument savoir.

PREMIER CALCUL.

Il y a deux à parier contre un que mon associé n'a pas une certaine carte supposée.

Pour appeller ce calcul, supposons que votre adversaire du côté droit joue une couleur de laquelle vous n'avez que le roi accompagné d'une petite carte, vous pouvez juger qu'il y a à parier deux contre un, que votre adversaire du côté gauche ne pourra faire la levée, si vous mettez votre roi.

Supposons encore que vous portiez le roi & trois petites cartes d'une couleur, & de plus la dame & trois petites d'une autre, quelle sera la couleur qu'il faudra jouer? *Réponse.* Il faut jouer celle où il y a le roi, parce qu'il y a à parier deux contre un que l'as n'est pas derriere la main; au lieu qu'il y a cinq contre quatre que l'as ou le roi d'une couleur sont derriere vous, & que par conséquent vous vous feriez du tort en jouant de la couleur qui commence par la dame. A 4

II. CALCUL.

Il y a pour le moins cinq à parier contre quatre qu'une carte de deux, de quelle couleur que ce soit, se trouve dans le jeu de votre associé; vos adversaires à droite & à gauche peuvent compter de leur côté la même chance: ainsi posons en fait que vous ayez deux honneurs dans une couleur, (N. B. les honneurs sont l'as, le roi, la dame, le valet,) & sachant qu'il y a à parier cinq contre quatre que votre associé tient dans sa main un des deux autres honneurs restants, vous pouvez jouer votre jeu au moyen de cette certitude avec beaucoup plus d'assurance.

Supposons encore que vous n'ayez que la dame & une petite carte d'une couleur, & que votre adversaire à la main droite joue de cette couleur, si vous posez la dame sur sa carte, il est comme cinq à quatre que votre adversaire à la main gauche gagnera; ainsi vous joueriez à votre désavantage dans la même proportion de cinq à quatre.

III. CALCUL.

C'est comme cinq à deux que votre associé tient une des trois cartes d'une certaine couleur.

Ainsi, supposé qu'on vous ait donné le valet & une petite carte d'une couleur, & que votre adversaire à la main droite, joue une carte de cette même couleur, il y a à parier 5 contre 2 que votre adversaire à gauche tient ou l'as, ou la reine, ou le roi de la même couleur; ainsi vous vous feriez du tort dans la premiere proportion de cinq

à deux, si vous posiez votre valet sur la carte jouée. Observez en outre qu'en découvrant ainsi votre jeu à votre adversaire du côté droit, il emploiera toutes sortes de ruses pour tromper votre associé tant qu'on jouera la même couleur.

Pour convaincre d'autant plus de la nécessité qu'il y a de jouer toujours les plus basses cartes d'une séquence dans quelque couleur que ce soit, supposons que votre adversaire joue une couleur de laquelle vous avez en main le roi, la dame, le valet, ou la dame, le valet & le dix, si vous mettez le valet de la séquence composée de roi, dame & valet, vous fournissez à votre associé les moyens de pouvoir calculer les chances qu'il y a pour ou contre lui dans la même couleur, & il en est de même de toutes les autres où vous avez des séquences.

Prouvons encore l'usage qu'on peut faire de ce calcul par un autre exemple, & supposons pour cette fin que vous ayez en main l'as, le roi & deux petites triomphes, avec une quinte majeure ou cinq autres des plus fortes cartes dans quelle couleur que ce soit, que vous ayez joué deux fois atout & que tout le monde en ait fourni; dans ce cas il y aura huit triomphes sur la table, deux en resteront entre vos mains, ce qui fait dix en tout; il en restera encore trois qui se trouvent partagées entre les autres trois Joueurs; il y a une chance de 6 à deux en votre faveur que votre associé en a une; ainsi il est à présumer que vous ferez cinq levées avec les sept cartes qui vous restent.

Quelques calculs pour défendre son argent au jeu de WHIST.

avec la Donne.

La Donne . . . vaut	1	a	20
1 Love (ou un, 5, 6, à rien)	1	a	10
2	5	a	4
3	3	a	2
4	7	a	4
5 est 2 à 1 du jeu, & un Lusch ou partie double.	2	a	1
6	5	a	1
7	7	a	2
8	5	a	1
9 est autour de . . .	9	a	2

avec la Donne.

2 a 1 . . . font	9	a	8
3 a 1 . . .	9	a	7
4 a 1 . . .	9	a	6
5 a 1 . . .	9	a	5
6 a 1 . . .	9	a	1
7 a 1 . . .	3	a	1
8 a 1 . . .	9	a	2
9 a 1 autour de .	4	a	1

avec la Donne.

3 a 1 . . . font	8	a	7
4 a 2 . . .	4	a	3
5 a 2 . . .	8	a	5
6 a 2 . . .	2	a	1
7 a 2 . . .	8	a	3
8 a 2 . . .	4	a	1
9 a 2 autour de	7	a	2

avec la Donne.

4 a 3 . . . . ſont 7 a 6
5 a 3 . . . 7 a 5
6 a 3 . . . 7 a 4
7 a 3 . . . 7 a 3
8 a 3 . . . 7 a 2
9 a 3 autour de . 3 a 1

avec la Donne.

5 a 4 . . . . ſont 6 a 5
6 a 4 . . . 6 a 4
7 a 4 . . . 2 a 1
8 a 4 . . . 3 a 1
9 a 4 autour de . 5 a 2

avec la Donne.

6 a 5 . . . ſont 5 a 4
7 a 5 . . . 5 a 3
8 a 5 . . . 5 a 2
9 a 5 autour de . 2 a 1

avec la Donne.

7 a 6 . . . ſont 4 a 3
8 a 6 . . . 2 a 1
9 a 6 autour de . 7 a 4

avec la Donne.

8 a 7 eſt au-delà de . . 3 a 2
9 a 7 autour de . . . . 12 a 8

8 a 9 eſt, ſuivant la meilleure ſupputation qu'on en ait fait juſqu'ici, autour de trois & demi pour cent en faveur de huit avec la donne; la chance ne laiſſe pas que d'être en faveur de huit, quoiqu'elle ne ſoit que petite, ſans la donne.

CHAPITRE II.

Quelques regles générales que les commençants doivent observer.

I. Dès que c'eſt à vous à jouer, commencez par la couleur dont vous avez le plus grand nombre en main; ſi vous avez une ſéquence de roi, dame & valet, ou de la dame, du valet & du dix, vous devez les conſidérer comme des bonnes cartes pour entrer en jeu; elles vous feront immanquablement tenir la main, ou à vôtre aſſocié, dans d'autres couleurs; commencez par la plus haute de la ſéquence, à moins que vous n'en ayez cinq: dans ce cas-là jouez la plus petite, excepté en atout, qu'il faut toujours jouer la plus haute, afin d'engager votre adverſaire à mettre l'as ou le roi, par ce moyen vous ferez paſſer votre couleur.

II. Si vous avez cinq des plus hautes triomphes, & point d'autre bonne carte dans une autre couleur, jouez atout; cela opérera du moins que votre aſſocié jouera le dernier, & tiendra par conſéquent la main.

III. Si vous avez ſeulement deux petits atouts avec l'as & le roi de deux autres couleurs, & une renonce dans la quatrieme, faites ſur le champ autant de levées que vous pouvez; & ſi votre aſſocié a renoncé dans une de vos couleurs, ne le forcez point, parce que cela pourroit trop affoiblir ſon jeu.

IV. Vous ne devez que rarement rejouer la même couleur que votre aſſocié a jouée,

dès que vos cartes vous fournissent quelque bonne couleur, à moins que ce ne soit pour achever de gagner une partie, ou pour empêcher de la perdre : on entend par une bonne couleur, lorsque vous avez une séquence de roi, dame & valet, ou de la dame, du valet & du dix.

V. Si vous avez chacun cinq levées, & que vous soyez assuré d'en faire encore deux par vos propres cartes, ne négligez point de les faire dans l'espérance de marquer de deux points celui qui donne, parce que si vous perdiez la levée impaire, cela vous feroit une différence de deux, & vous joueriez à votre désavantage dans la proportion de deux à un.

Il y a cependant une exception à cette regle, lorsque vous voyez une probabilité à pouvoir ou sauver la partie double, ou gagner le jeu ; dans l'un ou l'autre de ces cas, il faut risquer la levée impaire.

VI. Si vous voyez quelque probabilité à pouvoir gagner le jeu, il ne faut point balancer de hasarder une ou deux levées, parce que l'avantage qu'une nouvelle donne procureroit à votre adversaire sur la mise, iroit au-delà des points que vous risquez de cette façon.

Ce cas se rapporte au Chap. VI. cas 1, 2, 3, 4, 5, 6.

VII. Si votre adversaire a fait six ou sept points à rien (Love) & que vous soyez le premier à jouer, vous devez absolument risquer une levée ou deux, afin de rendre par-là le jeu égal ; ainsi si vous avez la dame

ou le valet & un autre atout, & point de bonnes cartes d'une autre couleur, jouez votre dame ou votre valet d'atout; par ce moyen vous renforcerez le jeu de votre associé, s'il est fort en atout, & vous ne lui causerez point de préjudice au cas qu'il n'en ait que peu.

VIII. Si vous êtes quatre à jouer, il faut faire en sorte de gagner la levée impaire, parce que vous vous en procurez par-là la moitié de la mise; & afin que vous soyez sûr de gagner la levée impaire, il faut faire atout avec précaution, quoique vous soyez fort en atout: nous entendons être fort en atout, lorsqu'on a un honneur & trois triomphes.

IX. Si vous avez neuf points de la partie, & que vous soyez encore fort en atout, si vous remarquez qu'il y a quelque apparence que votre associé puisse couper quelques-unes des couleurs que votre adversaire a en main, ne jouez point atout; mais faites en sorte que votre associé puisse parvenir à couper: ainsi, par exemple, si votre jeu est marqué 1, 2, ou 3, il faut jouer à rebours & aller à 5, 6 ou 7, parce que vous jouez pour quelque chose de plus qu'un point dans ces deux derniers cas.

X. Si vous êtes dernier à jouer, & que vous trouviez que le troisieme Joueur ne puisse pas mettre une bonne carte dans la couleur que votre associé a jouée, & que vous n'ayez pas beau jeu vous-même, jouez encore la même couleur, afin de faire tenir la levée à votre associé (*Tenace*;) cela obli-

ge souvent l'adversaire à changer de couleur, & fait gagner la levée dans la nouvelle couleur choisie.

XI. Si vous avez l'as, le roi, & quatre petits atouts, jouez un petit, parce qu'on peut parier que votre associé a un meilleur atout que celui du dernier Joueur; si cela est ainsi, vous pouvez faire trois fois atout, sinon vous ne pouvez pas les faire tomber tous.

XII. Si vous avez l'as, le roi, le valet & trois petits atouts; commencez avec le roi, & jouez ensuite l'as, à moins qu'un de vos adversaires ne renonce, parce que la chance est pour vous que la dame tombera.

XIII. Si vous avez le roi, la dame & quatre petits atouts, commencez par un petit, parce que la chance est pour vous, que votre associé a un honneur.

XIV. Si vous avez le roi, la dame, le dix, & trois petits atouts, commencez avec le roi, parce que vous avez une belle chance que le valet tombera au second tour, & vous pourrez tirer parti par finesse de votre dix en l'employant quand votre associé jouera atout.

Cela se rapporte au Chap. VIII. cas 1, 2, 3.

XV. Si vous avez la dame, le valet, & quatre petits atouts, commencez par un petit, parce que la chance est en votre faveur que votre associé a un honneur.

XVI. Si vous avez la dame, le valet, le neuf, & trois petits atouts, commencez avec la dame, parce que vous avez une belle chance que le dix tombera au second

tour, où vous pouvez tirer parti de votre neuf en faisant quelque feinte.

Cela se rapporte au Chap. VII. cas 1, 2, 3.

XVII. Si vous avez le valet, le dix, & quatre petits atouts, commencez par un petit, par les raisons indiquées au No. 15.

XVIII. Si vous avez le valet, le dix, le huit, & trois petits atouts, commencez par le valet, afin d'empêcher que le neuf ne fasse la levée; la chance est en votre faveur que les trois honneurs tomberont en faisant deux fois atout.

XIX. Si vous avez six atouts d'une plus basse classe, il faut commencer par le plus bas, à moins que vous n'ayez le dix, le neuf, & le huit, & que votre adversaire n'ait tourné un honneur; dans ce cas, si vous êtes obligé de passer en revue à cause de l'honneur, commencez avec le dix, parce que vous forcerez votre adversaire de mettre l'honneur à son préjudice, ou du moins vous donnerez le choix à votre associé, s'il veut laisser passer la carte ou non.

XX. Si vous avez l'as, le roi, & trois petits atouts, commencez par un petit, par les raisons indiquées au No. 15.

XXI. Si vous avez l'as, le roi & le valet, accompagné de deux petits atouts, commencez par le roi, parce que cela doit moralement apprendre à votre associé que vous avez encore l'as & le valet en main; & en faisant qu'il tienne la main, il jouera sans contredit atout; ayant fait cela, vous devez à votre tour faire une feinte avec le

valet;

valet : ce jeu eſt immanquable, à moins que la dame ne ſe trouve ſeule derriere vous.

Cela ſe rapporte au Chap. VII. cas 1, 2, 3.

XXII. Si vous avez le roi, la dame, & trois petits atouts, commencez par un petit, par les raiſons du No. 15.

XXIII. Si vous avez le roi, la dame, le dix, & deux petits atouts, commencez par le roi, par les raiſons du No. 21.

XXIV. Si vous avez la dame, le valet, & trois petits atouts, commencez par un petit, par les raiſons du No. 15.

XXV. Si vous avez la dame, le valet, le neuf, & deux petits atouts, commencez par la dame, par les raiſons du No. 16.

XXVI. Si vous avez le valet, le dix, & trois petits atouts, commencez par un petit, par les raiſons du No. 15.

XXVII. Si vous avez le valet, le dix, le huit, & deux petits atouts, commencez par le valet, parce que la chance dicte que le neuf tombera dans deux tours, ou vous pourrez faire une feinte avec votre huit, ſi votre aſſocié vous fait un retour en atout.

XXVIII. Si vous avez cinq triomphes d'une plus baſſe claſſe, le meilleur parti ſera de commencer à jouer par le plus bas, à moins que vous n'ayez une ſéquence de dix, neuf & huit; dans ce cas, il faut entrer en jeu par la plus haute de la ſéquence.

XXIX. Si vous avez l'as, le roi, & deux petits atouts, commencez par un petit, par les raiſons indiquées au No. 21.

XXX. Si vous avez l'as, le roi, le valet

& un petit atout, commencez par le roi, par les raisons du No. 15.

XXXI. Si vous avez le roi, la dame & deux petits atouts, commencez avec un petit, par les raisons du No. 15.

XXXII. Si vous avez le roi, la dame, le dix & un petit atout, commencez par le roi, & attendez jusqu'à ce que votre associé vous rejoue atout; alors faites une feinte avec le dix pour gagner le valet.

XXXIII. Si vous avez la dame, le valet, le neuf, & un petit atout, commencez par la dame, afin d'empêcher par là que le dix ne fasse sa levée.

XXXIV. Si vous avez le valet, le dix, & deux petits atouts, commencez par un petit, à cause de ce qui a été dit au No. 15.

XXXV. Si vous avez le valet, le dix, le huit, & un petit atout, commencez avec le valet, afin d'empêcher que le neuf fasse sa levée.

XXXVI. Si vous avez le dix, le neuf, le huit, & un petit atout, commencez avec le dix, parce que vous laissez par-là à la discrétion de votre associé, s'il veut le laisser ou non.

XXXVII. Si vous avez le dix & trois petits atouts, commencez par un petit.

CHAPITRE III.

Quelques regles particulieres qu'il faut observer.

I. Si vous avez l'as, le roi, & quatre petits atouts, accompagnés d'une bonne couleur, il faut faire trois fois de suite atout, sans quoi on pourroit vous couper la couleur que vous portez.

II. Si vous avez le roi, la dame & quatre petits atouts, & en outre une bonne couleur, jouez atout du roi, parce que vous pourrez faire trois fois atout quand vous serez premier à jouer.

III. Si vous avez le roi, la dame, le dix & trois petites triomphes avec une autre bonne couleur, faites atout du roi, dans l'espérance que le valet tombera au second coup: ne vous amusez pas à faire une feinte avec le dix, de peur qu'on ne vous coupe la forte couleur que vous portez.

IV. Si vous avez la dame, le valet, & trois petits atouts avec une autre bonne couleur, jouez atout d'un petit.

V. Si vous avez la dame, le valet, le neuf & deux petits atouts, avec une autre bonne couleur, jouez atout de la dame, dans l'espérance que le dix tombera au second coup: ne vous amusez pas à faire une feinte avec le neuf, mais jouez plutôt atout une seconde fois, par les raisons indiquées dans les trois cas de ce chapitre.

VI. Si vous avez le valet, le dix & trois

petits atouts, & une autre bonne couleur, faites atout d'un petit.

VII. Si vous avez le valet, le dix, le huit & deux petits atouts, avec une autre bonne couleur, faites atout du valet, dans l'espérance que le neuf tombera au second coup.

VIII. Si vous avez le dix, le neuf, le huit & un petit atout, avec une bonne couleur, jouez atout du dix.

CHAPITRE IV.

Quelques Jeux particuliers & la façon avec laquelle il les faut jouer, dès qu'un commençant a fait quelques progrès dans ce Jeu.

I. Supposé que vous soyez premier à jouer, & que votre jeu soit composé de cartes suivantes, du roi, de la dame, du valet d'une couleur, de l'as, du roi, de la dame, & de deux petites cartes d'une autre, du roi & de la dame d'une troisieme, & de trois petits atouts: on demande comment il faut jouer? Il faut commencer par l'as de la meilleure couleur de votre jeu, ou par un atout, parce que cela sert d'avertissement à votre associé que vous êtes maîtres dans cette couleur: mais il ne faut pas continuer avec le roi de ladite couleur, il faut faire atout; & si vous voyez que votre associé n'est pas assez fort pour vous seconder en atout, & que votre adversaire attaque votre couleur la plus foible, c'est-à-

dire, celle de laquelle vous n'avez que le roi & la dame, jouez le roi de votre meilleure couleur: & au cas que vous remarquiez qu'un de vos adversaires pourroit la couper, continuez à jouer celle où vous avez le roi, la dame & le valet. Et s'il arrivoit que vos adversaires n'entrassent point dans votre couleur la plus foible; dans ce cas, quoique votre associé ne puisse pas vous seconder en atout, continuez d'en jouer tant que vous serez premier: en voici la raison. Par ce moyen, supposé que votre associé n'ait que deux atouts, que chacun de vos adversaires en ait quatre, il est certain qu'en faisant trois fois atout, il n'en restera plus que deux contre vous.

Premier à jouer.

II. Supposé que vous ayez l'as, le roi, la dame & un petit atout, avec une séquence du roi, ou cinq cartes dans une autre couleur, & quatre autres fausses: commencez à jouer la dame d'atout, & continuez avec l'as; cela indiquera à votre associé que vous portez le roi: & comme ce seroit très-mal joué que de faire atout une troisieme fois, jusqu'à ce que vous puissiez faire passer la grande couleur que vous avez encore en main: en vous arrêtant ainsi tout court, c'est donner un signe certain à votre associé, qu'il ne vous reste que le roi & un seul atout; parce que si vous aviez l'as, le roi, la dame & deux atouts de plus, vous ne pourriez vous faire de tort en jouant atout du roi pour la troisieme fois.

Si vous jouez votre séquence, commencez par la plus basse carte, parce que votre associé y mettra l'as, s'il l'a, & vous facilitera par-là le moyen de pouvoir jouer les autres ; & puisque vous avez mis votre associé à même d'entrer dans votre jeu, il vous jouera certainement atout dès qu'il sera premier à jouer, pourvu qu'il lui en reste encore un ou deux, puisqu'il doit poser en fait que votre roi enlevera tous les atouts de vos adversaires.

Second à jouer.

III. Supposé que vous ayez l'as, le roi & deux petits atouts, avec une quinte majeure dans une autre couleur, que vous ayez trois petites cartes d'une autre & une seule de la quatrieme : supposé encore que votre adversaire du côté droit commence à jouer l'as de la couleur dont vous n'avez qu'une, & qu'il continue ensuite de jouer le roi : dans ce cas ; ne le coupez point, mais jettez une carte fausse ; s'il continue encore à jouer la dame, jettez derechef une fausse, & faites-en de même au quatrieme coup, dans l'espérance que votre associé pourra couper, lequel dans ce cas vous jouera atout, ou entrera dans votre couleur forte : si l'on joue atout, jouez-en deux fois, & ensuite votre couleur forte ; par ce moyen, si par hasard un de vos adversaires a quatre atouts, & l'autre deux, ce qui n'arrive que rarement, puisque votre associé est censé avoir trois atouts des neuf, & que vos adversaires n'en doivent naturel-

jement avoir que six, votre couleur forte force leurs meilleurs atouts, s'il y a de la probabilité que vous pouvez faire seul la levée impair; au lieu que si vous aviez coupé une des plus grosses cartes de vos adversaires, vous auriez si fort affoibli votre propre jeu, qu'il vous auroit été impossible de faire plus de cinq levées, sans l'assistance de votre associé.

IV. Supposé que vous ayez l'as, la dame & trois petits atouts, l'as, la dame, le dix & le neuf d'une autre couleur, avec deux petites cartes dans chacune des deux autres, & que votre associé joue dans la couleur où vous avez l'as, le valet, le dix & le neuf; comme cette façon de jouer demande plutôt que vous trompiez vos adversaires que de mettre votre associé au fait de votre jeu, ne posez que votre neuf, parce que vous engagerez par-là votre adversaire à faire atout, dès qu'il aura gagné cette carte. Aussi-tôt qu'il aura fait atout, faites-le à votre tour du plus fort, afin que vous soyez maître de la main; au cas que votre adversaire ait joué un atout que votre associé n'ait pas pu prendre, parce qu'il n'a point de bonne couleur à jouer, il est très-probable qu'il tombera dans celle de votre associé, supposant qu'elle doit être partagée entre lui & le sien: si cette feinte vous réussit, elle vous sera très-avantageuse, & il n'est presque pas probable qu'elle vous puisse être préjudiciable.

V. Supposé que vous ayez l'as, le roi & trois petits atouts, avec une quatrieme du

roi & deux petites cartes d'une autre couleur, & une petite carte de chacune des deux autres, & que votre adversaire joue une couleur dans laquelle votre associé porte la quatrieme majeure, que celui-ci y mette le valet, & joue ensuite l'as: vous renoncerez à cette couleur, & vous en irez d'une fausse: si votre associé jouoit le roi, votre adversaire à droite le couperoit, par exemple, avec le valet ou le dix: dans ce cas-là ne le surcoupez point, parce que vous courez risque de perdre deux ou trois levées en affoiblissant votre jeu: mais s'il jouoit au contraire dans la couleur où vous avez renoncé, coupez alors & jouez la plus basse de votre séquence, afin d'attirer l'as, n'importe que ce soit votre associé ou votre adversaire qui l'ait; cela étant fait, jouez deux fois atout, aussitôt que vous tiendrez la main, & ensuite votre forte couleur. Si vos adversaires, au lieu de vous attaquer par votre foible, jouoient atout, continuez d'en jouer deux fois à votre tour, tombez delà dans votre couleur & tâchez d'en rester le maître: mais cette méthode n'est que rarement employée, excepté par ceux qui n'entendent que passablement le jeu.

CHAPITRE V.

Quelques observations qu'il faut faire par rapport à certains jeux, pour s'assurer que votre associé n'a plus de la couleur que lui ou vous avez jouée.

I. Exemple.

Par une couleur dont vous avez.

Supposez que vous commenciez à jouer la dame, le dix, le neuf & deux petites cartes de quelque couleur que ce soit, que celui qui vous suit mette le valet, & votre associé le huit; dans ce cas, puisque vous avez la dame, le dix & le neuf, c'est une marque certaine (pour peu qu'il soit Joueur), qu'il n'en a pas plus de cette couleur: ainsi, dès que vous avez fait cette découverte, il faut que vous jouïez en conséquence, ou en le forçant à couper, si vous êtes fort en atout, ou en jouant quelqu'autre couleur.

II Exemple.

Supposé que vous ayez roi, dame & dix d'une couleur, si vous jouïez votre roi, & que votre associé y fournisse le valet, c'est une marque qu'il n'en a plus de cette couleur.

III. EXEMPLE,

Différent des précédens.

Supposé que vous ayez roi, dame & plusieurs autres d'une couleur, & que vous commenciez à jouer par le roi, dans ce cas votre associé, s'il n'a que l'as & une petite carte dans cette couleur, jouera fort bien en coupant votre roi de son as : car mettons pour un moment qu'il soit fort en atout, en prenant le roi avec l'as, il se met à même de pouvoir faire atout ; & dès qu'il a purgé les atouts, il retombe dans la couleur de son ami, & s'étant défait de son as, il lui fournit les moyens de se servir de toute la suite de sa couleur, ce que celui-ci n'auroit vraisemblablement pas pu faire, si l'autre étoit resté maître du jeu en gardant l'as.

Et au cas que son associé n'ait point d'autres bonnes cartes que cette couleur, il ne perd rien en prenant le roi avec son as : mais s'il arrivoit qu'il eût une bonne carte pour entrer dans cette couleur, il gagnera de cette façon toutes les levées. Au surplus, puisque votre associé a pris votre roi avec l'as, & qu'il a fait atout ensuite, vous devez naturellement conclure qu'il a une autre carte de cette couleur pour vous faire rentrer en jeu ; ainsi vous ne devez jeter aucune carte de ladite couleur, quand même vous devriez écarter un roi ou une dame.

CHAPITRE VI.

Quelques Jeux particuliers, dans lesquels on enseigne comment il faut tromper & harceler vos adversaires, & indiquer votre jeu à votre associé.

I. EXEMPLE.

SUPPOSÉ que je joue l'as d'une couleur dans laquelle j'ai l'as, le roi & trois petits, & que le dernier en jeu ne trouve pas à propos de le couper, quoiqu'il n'en ait point : il faut bien me garder de jouer le roi ensuite ; il faut que je reste maître dans la couleur, & ne dois jouer qu'une petite carte, afin d'affoiblir par-là le jeu de mon adversaire.

II. EXEMPLE.

Si l'on joue une couleur de laquelle je n'ai point, & qu'il y ait une probabilité apparente que mon associé n'en a pas non plus de meilleure, je jete une meilleure couleur afin de tromper mes adversaires : cependant, pour ne pas faire donner mon associé dans le panneau, en même temps je me défais de mes plus mauvaises cartes, dès que c'est à lui à jouer : cette façon réussira toujours, à moins que vous n'ayez affaire avec de trop forts joueurs ; & encore gagnera-t-on plus avec eux, qu'on ne perdra en jouant ainsi.

CHAPITRE VII.

Quelques Jeux particuliers, dans lesquels on court risque de gagner trois levées, en en perdant une.

I. Exemple.

Que trefle soit atout, que votre partie adverse ait joué du cœur, que votre associé n'en ayant point ait jetté un pique, vous devez naturellement conclure qu'il ne porte que carreau & atout; & supposé que vous ayez fait cette levée, mais que vous ne soyez pas fort en atout, il faut bien se garder de le forcer: supposé que vous ayez le roi, le valet & un petit carreau, & que votre associé peut avoir la dame & cinq carreaux; dans ce cas en vous défaisant de votre roi au premier tour, & de votre valet au second, vous pouvez faire entre vous & votre associé cinq levées dans cette couleur; tout comme si vous aviez un petit carreau, & que la dame de votre associé eût été coupée de l'as, le roi & le valet qui vous restent en mains, empêchent votre adversaire de faire d'autres progrès en atout; & nonobstant qu'il puisse avoir un atout de reste, en jouant un petit carreau, vous le forcez, & vous perdez de cette façon trois levées dans cette donne.

II. Exemple.

Supposé que dans un jeu pareil au précédent, vous ayez la dame, le dix & une

petite carte dans la forte couleur de votre associé, c'est ce que vous pouvez aisément découvrir en jouant de la façon que nous avons indiquée dans l'exemple précédent; cette découverte étant faite, si vous supposez que votre associé doit avoir le valet & cinq petites cartes dans cette même couleur, si vous êtes premier à jouer, il faut commencer par la dame & continuer avec votre dix: si votre associé porte le dernier en atout, il fera de cette maniere quatre levées dans cette couleur, au lieu que si vous ne jouïez qu'un petit, son valet s'en allant, & la dame vous restant au second coup qu'on joue dans cette couleur, dès que son dernier atout est forcé, la dame qui vous reste empêche qu'on ne puisse faire passer cette couleur; il est évident que cette façon de jouer vous feroit perdre trois levées dans cette donne.

III. Exemple.

Il a été supposé dans les exemples précédents que vous êtes premier à jouer, & que vous avez eu occasion par-là de vous défaire des meilleures cartes que vous portez dans la couleur forte de votre associé, dans l'intention de faire passer toutes les autres: supposons pour le coup que votre associé soit premier à jouer, & que vous découvriez qu'il est fort dans une couleur, qu'il ait, par exemple, l'as, le roi & quatre petits, & que vous ayez de votre côté la dame, le dix, le neuf, & une des plus

basses cartes de ladite couleur ; si votre associé joue l'as, vous devez y fournir le neuf ; s'il joue le roi, le dix ; vous tâcherez de faire passer de cette façon-là votre dame au troisieme tour ; & puisqu'il ne vous reste qu'une petite, vous n'empêchez point que la couleur de votre associé fasse tout son effet, au lieu que vous auriez perdu deux levées, si vous aviez gardé votre dame & votre dix, & que le valet de vos adversaires fût tombé.

IV. Exemple.

Supposé que vous trouviez dans le courant du jeu, comme dans le cas précédent, que votre associé soit fort dans une couleur, & que vous y ayez le roi, le dix & un petit, si votre associé joue l'as, mettez-y votre dix, & au second tour votre roi, vous empêchez par-là, suivant toute probabilité, que votre associé ne trouve d'obstacle à faire passer sa couleur.

V. Exemple.

Supposé que votre associé ait l'as, le roi & quatre petites cartes dans sa couleur forte, & que vous ayez à votre tour la dame, le dix & une petite ; s'il joue son as, mettez votre dame ; de cette façon vous risquerez une levée pour en gagner quatre.

VI. Exemple.

Nous supposons présentement que vous portiez cinq cartes de la forte couleur de

votre associé, savoir, la dame, le dix, le neuf, le huit, & une petite, & que votre associé se trouve avec l'as, mettez votre huit; s'il joue après cela le roi, posez le neuf, & au troisiéme coup, si personne n'en a plus de cette couleur, hormis vous & votre camarade, continuez à jouer votre dame & après cela le dix; & puisque vous n'avez plus qu'une petite, & votre associé deux, vous gagnez par-là une levée; ce que vous n'auriez pas pu faire en jouant la plus haute, & en gardant une petite pour la jouer à votre associé.

CHAPITRE VIII.

Quelques façons de jouer particulieres, lesquelles il faut mettre en usage lorsque l'adversaire à droite tourne une figure; avec des avis comment il faut jouer, si on tourne une figure, ou un honneur à gauche.

I. EXEMPLE.

SUPPOSÉ qu'on ait tourné le valet à votre droite, & que vous ayez le roi, la dame & le dix; si vous voulez gagner le valet, commencez par jouer votre roi, afin que votre associé puisse connoître par-là qu'il vous reste encore la dame & le dix, & cela d'autant plus facilement, parce que vous ne jouez pas la dame, quoique vous soyez premier à jouer.

II. Exemple.

Que le valet soit tourné comme au coup précédent, que vous ayez l'as, la dame & le dix, en jouant la dame, vous obtiendrez le même effet de la regle précédente.

III. Exemple.

Si l'on a tourné la dame à votre droite, & si vous avez l'as, le roi & le valet, en jouant votre roi, vous aurez le même avantage de la regle précédente.

IV. Exemple.

Supposé qu'on ait tourné un honneur à votre gauche, & que vous n'en ayez point vous-même; dans ce cas il faut que vous fassiez atout pour faire passer cet honneur en revue; au lieu que si vous en aviez un, à moins que ce ne soit l'as, il faut bien prendre garde comment vous jouerez atout, parce que si votre associé n'avoit pas un honneur, votre adversaire se rendroit maître de votre jeu.

CHAPITRE IX.

Cas qui démontre combien il est dangereux de forcer son Associé.

I. Supposé que A & B soient associés ensemble, que A ait une quinte majeure en triomphe, avec une quinte majeure & trois petites cartes d'une autre couleur, que A soit

soit premier à jouer; supposons encore que les adversaires C & D n'aient chacun que cinq triomphes: dans ce cas, A fait toutes les levées, parce qu'il est premier à jouer.

II. Supposons, au contraire, que C ait cinq petits atouts, avec une quinte majeure & trois petites cartes d'une autre couleur, qu'il soit premier à jouer, & qu'il force A de coupet: par ce moyen A ne pourra faire que cinq levées.

Un cas qui démontre combien il est avantageux de faire la Navette (Saco).

III. Supposons que A & B soient associés, & que A porte une quatrieme majeure en trefle qui est la triomphe, une autre quatrieme majeure en carreau & l'as de pique; & supposons en même temps que les adversaires C & D aient les cartes suivantes: C. quatre triomphes, huit cœurs & un pique; D cinq triomphes & huit carreaux: C, premier à jouer, commence par un cœur; D le coupe & joue carreau, lequel C coupe, & qu'en continuant ainsi la navette, chacun de ces deux associés occupe une des quatriemes majeures de A, que le tour étant à C à jouer, pour la neuvieme levée, entre par pique, lequel D coupe; les voilà donc maîtres des neuf premieres levées, A reste avec sa quatrieme majeure en atout.

Ce cas nous démontre combien il est avantageux de faire la navette dès qu'on peut la former.

CHAPITRE X.

Contenant divers cas mêlés de calculs pour démontrer quand il faut jouer lorsqu'on n'est pas premier en jeu, le roi, la dame, le valet ou le dix, avec une petite carte de quelque couleur que ce soit.

Supposé que vous ayez quatre petits atouts, & que vous ayez une main sûre dans chacune des trois autres couleurs, & que votre associé ait renoncé atout, il faut dans ce cas que les autres neuf triomphes se trouvent partagées entre vos adversaires: mettons qu'un en ait cinq, & l'autre quatre, jouez atout autant de fois que vous serez premier, & au cas que vous le soyez quatre fois, il est évident que vos adversaires n'auront fait que cinq levées avec neuf atouts; au lieu que si vous leur aviez permis d'employer leurs triomphes séparément, ils auroient facilement pu faire neuf levées.

Cet exemple démontre combien il est presque toujours nécessaire de faire tomber deux atouts contre un.

Il y a cependant une exception à cette regle, la voici: si vous trouvez dans le courant du jeu que vos adversaires sont extrêmement forts dans quelque couleur particuliere, & que votre associé ne puisse pas vous être d'un grand secours dans ladite couleur; dans ce cas, il faut examiner les points que vous avez & ceux de vos adver-

faires, parce que vous pourrez sauver ou gagner le jeu, en gardant un atout pour couper cette couleur.

II. Supposé que vous ayez l'as, la dame & deux petits dans une couleur, que votre adversaire à droite, premier en jeu, y entre; dans ce cas ne mettez point la dame, parce qu'il est à parier que votre associé porte une meilleure carte dans cette couleur que le troisieme joueur; si cela est ainsi, vous voyez que vous y serez le maître.

Il y a une exception à cette regle, quand vous n'êtes pas premier à jouer, alors il faut mettre la dame.

III. Ne commencez jamais à jouer par le roi, le valet & une petite carte dans quelque couleur que ce soit, parce qu'il y a deux contre un que votre associé n'a point l'as, & par conséquent 32 à 25, ou autour de 5 à 4, qu'il a l'as ou la dame; & ainsi n'ayant qu'autour de 5 à 4 en votre faveur & devant avoir quatre cartes dans quelque autre couleur, quand même le dix en seroit la plus forte, jouez-la, parce qu'il est à parier que votre associé a une meilleure carte dans ladite couleur que le dernier joueur; & quand même l'as en resteroit derriere votre main, il est à parier que cela se trouvera ainsi, si votre associé ne l'a point, vous ne laisserez vraisemblablement pas de faire deux levées, si votre adversaire met cette couleur sur le tapis.

IV. Supposé que vous vous apperceviez dans le courant du jeu, qu'il vous reste

entre vous & votre associé quatre ou cinq atouts ; si vos adversaires n'en ont point, & que vous n'ayez aucune carte gagnante, mais que vous ayez raison de juger que votre associé porte une treizieme ou quelqu'autre carte gagnante, dans ce cas faites un petit atout, afin de tenir la main, pour vous pouvoir défaire d'une fausse sur cette treizieme, ou autre bonne carte.

CHAPITRE XI.

Quelques conseils pour mettre, lorsqu'on est dernier, le Roi, la Dame, le Valet ou le Dix de quelque couleur que ce soit.

I. Supposé que vous ayez le roi & une petite carte dans une couleur, que votre adversaire à droite y joue; s'il est habile au jeu, ne mettez point le roi, à moins que vous ne vouliez tenir la main, parce qu'un bon Joueur commence rarement à jouer par une couleur dont il a l'as, il le garde pour faire passer la forte couleur, quand les triomphes sont tombées.

II. Supposé que vous ayez la dame & une petite carte d'une couleur, & que votre adversaire à droite y joue; ne posez point la dame, parce que supposé que l'adversaire ait commencé par l'as & le valet, dans ce cas, dès qu'on retourne dans la susdite couleur, il fera une suite avec le valet; en faisant cela il jouera beau jeu, surtout si son associé a joué le roi; cela

vous fera à la vérité faire votre dame; mais en la mettant, vous l'avertissez que vous n'êtes pas fort dans cette couleur, & vous l'engagerez à attaquer le jeu de votre associé par des feintes, tant qu'il sera question de cette couleur.

III. Les exemples précédents vous ont instruit quand il est à propos que vous mettiez le roi ou la dame, lorsque vous êtes dernier à jouer: il faut encore observer qu'au cas que vous ayez le valet ou le dix dans une couleur avec une petite, que c'est en général très-mal jouer de mettre l'un ou l'autre, si vous êtes le dernier, parce qu'il y a à parier cinq contre deux que le troisieme Joueur porte ou l'as, ou la dame, il s'ensuit qu'il y a une chance contre vous de cinq à deux; & quoique vous pourriez quelquefois réussir en jouant de la forte, vous en serez toujours le perdant, parce que vous découvrez à vos adversaires que vous êtes foible dans cette couleur; ceux-ci employeront des feintes contre votre associé tant qu'elle durera.

IV. Supposé que vous ayez l'as, le roi & trois petites cartes d'une couleur, & que votre adversaire à droite y joue, vous y mettez votre as, & votre associé le valet; au cas que vous soyez fort en atout, il faut rejouer un petit dans cette couleur, afin que votre associé le puisse couper: voici la conséquence qui résultera de cete façon de jouer, vous restez le maître dans cette couleur par votre propre jeu, & vous faites voir en même tems à votre associé, que

vous êtes fort en triomphes, & qu'il peut régler son jeu en conformité, soit en tâchant de faire la navette, soit en vous jouant atout, s'il est fort en triomphes, ou maître dans les autres couleurs.

V. Supposé que A & B aient six points, leurs adversaires C & D sept, qu'on ait joué neuf cartes desquelles A & B aient gagné sept levées; supposé encore qu'on n'ait point compté d'honneurs; dans ce cas A & B ont gagné la levée impaire, ce qui donne une égalité à leur jeu: mettez au surplus que A soit premier à jouer, & qu'il porte les deux petits atouts qui restent avec deux cartes rois dans les autres couleurs; ajoutez que C & D ont les deux meilleures triomphes entr'eux, avec deux autres cartes gagnantes; on demande comment il faut jouer ce jeu? Il y a onze à 3 que C n'a pas les deux triomphes, & pareillement onze à 3 que D ne les a pas: la chance est autant en faveur de A qu'il peut gagner la somme qu'on joue; ainsi il est de son intérêt de faire atout; car, par exemple, si la mise est de L 70, A la tirera si cette façon lui réussit; au lieu que s'il joue dans la méthode ordinaire, s'il force C ou D à faire atout, les premiers, ayant déjà gagné la levée impaire & étant sûrs de gagner les deux autres, son jeu se comptera neuf à sept; ce qui est autour de trois à deux, & par conséquent la part de A dans les L 70 ne montera qu'à L 42, il n'aura qu'un bénefice de L 7; au lieu que, dans l'autre cas, dans la supposition que A & B ont

une prétention de 2 à 3 sur la mise en jouant atout, il se procure un droit de L 55 sur les L 70.

Dès qu'on voudra faire exactement attention au cas que nous venons d'expliquer, on pourra l'appliquer, par la même fin, dans d'autres circonstances dans lesquelles un jeu peut se trouver.

CHAPITRE XII.

Quelques avis comment il faut jouer, si l'adversaire à droite a tourné un as, un roi, une dame, &c.

I. Supposé qu'on ait tourné l'as à votre droite, & que vous n'ayez que le dix & le neuf de triomphe, avec l'as, le roi & la dame d'une autre couleur, & huit fausses cartes; comment faut-il jouer ce jeu-là? Commencez avec l'as de la couleur dont vous avez l'as, le roi & la dame; cela servira d'avis à votre associé que vous êtes maître dans cette couleur; jouez ensuite le dix d'atout, parce qu'il y a cinq contre deux que votre associé porte le roi, la dame ou le valet de triomphe; & quoiqu'il y ait à parier autour de sept contre deux que votre associé ne porte pas deux honneurs, il se pourroit pourtant qu'il les ait, & que ce seroient le roi & le valet; dans ce cas-là, comme votre associé laissera passer votre dix de triomphe, & que c'est treize contre douze à parier que le dernier Joueur ne

porte point la dame d'atout, supposant que votre associé ne l'a pas, celui-ci, dès qu'il tiendra la main, entrera dans votre couleur forte: dès que vous tiendrez à votre tour la levée, il faut que vous jouïez le neuf d'atout, parce que vous mettez par-là votre associé à même de couper à coup sûr la dame, s'il se trouve derriere elle.

Ce cas démontre qu'un as tourné contre vous peut devenir peu avantageux à vos adversaires, si vous savez bien appliquer cette regle.

II. Votre adversaire à droite tourne le roi ou la dame, vous pouvez gouverner votre jeu de la même façon; mais il faut toujours faire une grande différence par rapport à la capacité de votre associé, parce qu'un bon Joueur sait tirer parti d'un tel jeu, au lieu qu'un mauvais n'en tire jamais, ou du moins très-rarement.

III. Supposé que votre adversaire à droite entre par le roi d'atout, & que vous en ayez l'as & quatre petits, accompagnés d'une bonne couleur; dans ce cas, c'est votre jeu de laisser passer le roi, quand même il auroit roi, dame & valet & un autre: s'il n'est pas un des plus habiles, il jouera le petit dans la pensée que son associé porte l'as; s'il le fait, il faut le laisser passer, parce qu'il est également à parier que votre associé a une meilleure triomphe que le dernier Joueur: cela étant, pour peu qu'il entende le jeu, il jugera que vous avez vos raisons pour avoir joué ainsi, & en conséquence, s'il lui reste un troisieme atout, il le jouera, sinon ce sera sa meilleure couleur.

Cas critique pour gagner la levée impaire.

IV. Supposé que A & B jouent contre C & D, & de plus que le jeu soit à neuf, & tous les atouts dehors; A dernier à jouer porte l'as & quatre petits d'une couleur, & une treizieme carte restante; B n'a que deux petites cartes de la couleur de A; C porte la dame & deux autres petites cartes de cette couleur; D le roi, le valet & une petite; A & B ont gagné de trois levées, C & D quatre; ainsi il s'ensuit delà que A doit gagner quatre levées des six cartes qui lui restent, s'il veut gagner la partie: C joue cette couleur, & D y met le roi: A lui donne cette levée, D retourne de la même couleur, A laisse passer sa carte, & C met sa dame; de sorte que C & D ont gagné six levées; & C croyant que son associé porte l'as de ladite couleur y retourne; cela fait gagner à A les quatre dernieres levées, & par conséquent la partie.

V. Supposé que vous ayez le roi & cinq petites triomphes, & que votre adversaire à droite joue la dame; dans ce cas ne mettez point votre roi, parce qu'il est à parier que votre associé porte l'as; & supposé que votre adversaire eût la dame, le valet, le dix, & une petite triomphe; il est aussi à parier que l'as se trouve seul, soit chez votre adversaire, soit chez votre associé; quoi qu'il en soit, vous joueriez fort mal en mettant le roi; mais si l'on entroit par la dame d'atout, & que vous eussiez par hasard le roi avec deux ou trois triomphes;

c'eſt alors qu'il faudroit le mettre; parce que c'eſt jouer comme il faut, que de commencer par la dame, dès qu'on la porte accompagnée d'un ſeul petit atout; alors ſi votre aſſocié avoit le valet de triomphe, & que votre adverſaire à gauche tînt l'as, vous perdriez une levée en négligeant de mettre le roi.

CHAPITRE XIII.

Si l'on tourne le dix ou le neuf à votre droite.

I. Supposé qu'on ait tourné le dix à votre droite, & que vous ayez le roi, le valet, le neuf, & deux petits atouts, avec huit autres fauſſes cartes, & que ce ſoit votre jeu d'entrer par atout; dans ce cas commencez par le valet, afin d'empêcher que le dix ne faſſe ſa levée, & quoiqu'il y ait autour de cinq à quatre, que votre aſſocié porte un honneur, encore que cela manqueroit, en faiſant une feinte du neuf au retour en atout que votre aſſocié vous fera, vous avez le dix à votre diſpoſition.

II. Si le neuf tourne à votre droite, & que vous ayez le valet, le dix, le huit, & deux petits atouts, en jouant le valet vous parvenez au même but propoſé dans le cas précédent.

III. Il faut que vous faſſiez une grande différence entre une couleur dans laquelle votre ami vous fait entrer de ſon propre choix, & entre une dans laquelle il eſt forcé

lui-même de jouer : dans le premier cas, il est à présumer qu'il joue sa meilleure couleur ; & s'il voit que vous n'en avez point, que vous n'êtes pas fort en triomphes, & qu'il n'ose par conséquent point vous forcer ; il jouera une autre couleur dans laquelle il se trouvera passablement pourvu, & vous apprendra par ce changement qu'il est foible en atout ; au lieu que s'il continue à jouer dans celle de sa premiere levée, pour peu que vous le connoissiez bon Joueur, vous devez conclure qu'il est fort en triomphes, & qu'il demande que vous jouiez en conséquence.

IV. Il n'y a rien de si pernicieux au jeu de Whist, que de changer souvent de couleur, parce qu'on court le risque dans chaque nouvelle couleur de faire tenir la main aux adversaires ; c'est pourquoi si vous jouez dans une couleur où vous avez la dame, le dix & trois petits, & que votre ami y mette seulement le neuf, au cas que vous soyez foible en atout, & que vous n'ayez point d'autre bonne couleur à mettre sur le tapis, il ne vous reste rien de mieux à faire que de continuer dans la même couleur, en jouant la dame ; vous laissez par-là au choix de votre ami s'il la veut couper ou non, au cas qu'il n'en ait plus ; mais s'il arrivoit qu'étant revenu premier à jouer, vous eussiez la dame ou le valet d'une autre couleur avec une carte, il vaudroit mieux de commencer par la dame ou le valet d'une de ces couleurs, parce qu'il y a cinq contre

deux que votre ami porte au moins un bon neuf dans l'une des deux.

V. Si vous avez l'as, le roi, & une petite carte d'une couleur, accompagnée de triomphes; au cas que votre adversaire à droite entre en jeu par la même couleur, laissez passer sa carte, parce qu'il est à parier que votre ami porte une meilleure dans ladite couleur que le troisieme Joueur; si cela est ainsi, vous gagnerez par-là la levée; sinon, ayant quatre triomphes, vous ne courez aucun risque de la perdre, parce que, quand même on feroit atout, il est à présumer que vous aurez le dernier.

CHAPITRE XIV.

Avertissement, qu'il ne faut point se défaire des premieres cartes dans la couleur forte de son adversaire, &c.

I. Au cas que vous soyez foible en atout, & qu'il ne vous paroisse pas que votre ami en soit bien pourvu, il faut bien prendre garde comment vous vous défaites des principales cartes de la couleur forte de votre adversaire : car en supposant que votre adversaire joue dans une couleur de laquelle vous avez le roi, la dame, & un seul petit, au cas qu'il entre par l'as de la même couleur; si vous jouez la dame, vous donnez à votre ami un indice infaillible que vous avez encore le roi : quand votre ami y au-

roit renoncé, ne mettez point votre roi, parce que si celui qui a joué le premier dans cette couleur, ou son ami porte le dernier atout; vous risquez de perdre trois levées pour en gagner une.

II. Supposé que votre ami porte encore dix cartes, & que vous jugiez qu'elles ne sont que d'une seule couleur ou des triomphes; mettez encore que vous avez le roi, le dix, & une petite de la couleur forte, avec la dame & deux petites triomphes; dans ce cas, il faut que vous lui supposiez cinq cartes dans chaque couleur, & jouer par conséquent le roi de la couleur forte: si vous gagnez cette levée, vous ne sauriez mieux continuer qu'en jouant votre dame d'atout; si cela vous réussit aussi, continuez vos triomphes: on peut se servir de cette façon, à quel point que la partie se puisse trouver, à moins qu'elle ne soit de 4 à 9.

III. Il faut se ressouvenir quelle carte a été tournée. Il est si important à celui qui donne & à son ami, de savoir & de se rappeller laquelle c'est, que nous croyons nécessaire d'observer, que celui qui donne devroit toujours placer la carte tournée de façon qu'il soit sûr de la trouver quand il en aura besoin; car supposé que ce ne soit qu'un 5, & que celui qui donne en ait deux de plus, par exemple, le 6 & le 9; au cas que son associé fasse atout de l'as & du roi, il faut qu'il y mette son 6 & son 9, parce que son associé portant par exemple l'as, le roi & quatre petites triomphes, se ressouviendra que le 5, qui est le seul restant, se

trouve dans la main de son ami, & fera par ce moyen bien des levées.

IV. Que votre adversaire à droite joue dans une couleur dans laquelle vous portez le dix & deux petits, que le troisieme joueur joue le valet, & que votre ami le prenne avec le roi; si celui de votre droite rejoue la même couleur, & cela par un petit, mettez votre dix, parce que vous épargnerez par-là l'as de votre ami, lequel il pourra faire valoir, si celui à la droite joue la dame. Cette façon de manœuvrer ne manque presque jamais.

V. Supposé que vous ayez la meilleure triomphe, que l'adversaire A n'ait plus qu'un atout & qu'il vous semble que l'autre adversaire B porte une couleur forte; dans ce cas en permettant même à A de faire sa triomphe si vous gardez la vôtre, vous empêchez que l'adversaire B ne puisse jouer sa couleur forte; au lieu que si vous aviez pris l'atout de A, cela ne vous auroit fait qu'une différence d'une levée, pendant que vous pouviez en faire probablement trois ou quatre, en employant cette méthode.

Les cas suivants arrivent très-souvent.

Qu'il vous reste deux triomphes, tandis que vos adversaires n'en ont qu'une, si vous vous appercevez alors que votre ami porte une forte couleur, ne manquez absolument point de faire atout, quand même vous n'auriez que le plus petit de tous, parce qu'en les ôtant à vos adversaires, vous fai-

ce circuler la couleur forte de votre ami.

Supposé que vous ayez trois triomphes, lorsque personne n'en a plus, & qu'il vous reste encore quatre cartes d'une certaine couleur; jouez atout, parce que vous indiquez par-là à votre ami que vous les avez tous, & vous fournissez par-là occasion à vos adversaires de jeter une carte de la couleur qui vous reste; par ce moyen, supposé qu'on ait déjà joué une fois ladite couleur, il en est tombé quatre, lesquelles avec celle qu'on a jetté sont cinq; les quatre que vous y avez jointes font neuf; il n'en reste donc que quatre entre les trois joueurs: & comme il est à parier que votre ami peut aussi-bien porter la meilleure que le dernier joueur, il s'ensuit que vous avez une chance égale de pouvoir faire trois levées; ce qui ne feroit vraisemblablement pas arrivé, si vous aviez joué autrement.

Supposé que vous ayez cinq atouts, & six petites cartes d'une autre couleur, & que vous soyez premier au jeu; vous ne sauriez mieux faire que de commencer par la couleur où vous en avez six, parce que vous trouvant court dans les deux autres couleurs, vos adversaires feront vraisemblablement atout, & joueront par-là votre propre jeu: au lieu que si vous aviez commencé par en jouer vous-même, ils vous auroient forcé & dérangé votre jeu.

CHAPITRE XV.

Explication plus ample, comment il faut jouer les séquences, donnée à la réquisition de ceux qui avoient acheté ce Traité en manuscrit.

I. En fait d'atout, il faut toujours jouer les plus hautes de vos séquences, à moins que vous n'ayez l'as, le roi & la dame; dans ce dernier cas, jouez la plus basse, afin d'instruire votre ami de la situation de votre jeu.

II. Dans les couleurs qui ne sont point triomphes, si vous avez une séquence composée de roi, dame, valet, & deux petits; le meilleur parti sera de commencer par le valet; n'importe que vous soyez fort en atout ou non, parce que, en faisant tomber l'as, vous faites circuler toute la couleur.

III. Et au cas que vous soyez fort en triomphes, si vous avez une séquence de dame, valet & dix, & deux petits, dans quelque couleur que ce soit, il faut jouer la plus haute de votre séquence, parce que, soit qu'un des adversaires coupe cette couleur au second coup, n'importe, vous trouvant fort en triomphes, vous faites tomber les leurs, & réussirez à faire le reste de cette couleur.

On peut observer la même méthode, lorsqu'on a une séquence de valet, dix, neuf, & deux petites d'une couleur.

IV. Si vous avez une séquence de roi, dame

dame, valet & deux petits d'une couleur, jouez votre roi, n'importe que vous soyez fort en atout ou non, & faites-en de même dans toutes les autres séquences inférieures, pourvu qu'elles soient de quatre cartes.

V. Mais si vous vous trouviez par hasard foible en triomphes, il faudroit commencer par la plus basse de la séquence, au cas qu'elle soit composée de cinq cartes; car supposé que votre associé porte l'as de ladite couleur, vous le lui faites faire; & quelle différence y a-t-il que vous fassiez la levée, ou que votre ami la fasse? Car si vous avez l'as & quatre petits d'une couleur, & si vous vous trouvez foible en atout, dès qu'on y joue, vous ne sauriez mieux faire que de mettre votre as; si vous êtes au contraire fort en triomphes, vous pouvez jouer comme bon vous semble; mais il faut jouer tout à rebours dès que vous ne l'êtes point.

VI. Expliquons à présent ce que nous entendons par fort ou foible en triomphes.

Si vous avez as, roi & trois petits,
Roi, dame & trois petits.
Dame, valet & trois petits.
Dame, dix & trois petits.
Valet, dix & trois petits.
Dame & quatre petits.
Valet & quatre petits.

Dans toutes ces différentes positions, vous êtes très fort en triomphes; ainsi en jouant suivant les regles indiquées, vous êtes certainement assuré d'être maître en atout.

Si vous n'avez que deux ou trois petites triomphes, vous êtes foible.

VII. Quelles sortes de triomphes peuvent vous autoriser à forcer votre ami à jouer atout?

L'as & trois petits.
Le roi & trois petits.
La dame & trois petits.
Le valet & trois petits.

VIII. Si par hasard vous & votre adversaire avez forcé votre ami (quand même vous seriez foible en triomphes) s'il a été premier à jouer, & s'il ne juge pas à propos de faire atout, forcez-le à le faire aussi souvent que vous serez premier à jouer, à moins que vous n'ayez quelque bonne couleur à jouer.

IX. Si par hasard vous n'aviez que deux ou trois petites triomphes, que votre adversaire joue une couleur à laquelle vous avez renoncé, coupez-la, cela apprendra à votre ami que vous êtes foible en triomphes.

X. Supposé que vous ayez l'as, le valet & un petit atout, & que votre ami vous en joue, portant par exemple le roi & trois petits, faut-il mettre l'as ou le valet? Supposé encore que votre adversaire à droite ait trois triomphes & celui à gauche un pareil nombre; dans ce cas, en faisant une feinte avec votre valet & en jouant votre as, si la dame se trouve à votre droite, vous gagnerez la levée; mais si elle est à gauche, que vous jouïez l'as, & ensuite

le valet, & que vous permiſſiez par-là à l'adverſaire à gauche d'employer ſa dame, & c'eſt ce qu'il doit néceſſairement faire, il y a au-delà de 2 à un à parier qu'un des adverſaires porte le dix, & par conſéquent vous ne pouvez pas gagner la levée en jouant de la ſorte.

XI. Si votre aſſocié premier à jouer a commencé par l'as de triomphe, & que vous ayez, par exemple, le roi, le valet & un petit, en mettant le valet, & en faiſant un retour avec le roi, vous obtiendrez l'avantage que la regle précédente preſcrit.

Vous pouvez auſſi employer la même méthode dans d'autres couleurs.

XII. Si vous êtes fort en triomphes, ſi vous avez roi, dame & deux, ou trois petites cartes dans toute autre couleur, vous pouvez commencer par un petit, étant à parier 9 à 4 que votre ami a un honneur dans cette couleur: mais ſi vous êtes foible en triomphes, il faut commencer par le roi.

XIII. Si votre adverſaire à droite, premier à jouer, joue dans une couleur où vous avez roi, dame & deux ou trois cartes, laiſſez paſſer ſa carte, parce qu'il eſt également à parier que votre ami porte une meilleure carte dans cette couleur que le troiſieme Joueur; & quand même cela ne feroit pas, vous ne devez pas craindre de ne pas tirer parti de votre couleur, puiſque vous êtes fort en triomphes.

XIV. Si votre adverſaire à droite joue dans une couleur de laquelle vous portez le roi, la dame & un petit, que cette couleur ſoit

triomphe ou non, mettez toujours la dame: de même si vous avez la dame, le valet, & une petite carte, mettez le valet; & si vous portez le valet, le dix & un petit, mettez le dix, parce qu'en jouant la seconde de vos meilleures cartes, vous faites espérer par-là à votre ami, que vous avez encore des plus fortes dans cette couleur; il pourra juger au moyen des calculs joints à ce traité, quelle est la chance pour ou contre lui.

XV. Si vous aviez l'as, le roi & deux petits dans quelque couleur que ce soit, & que vous soyez en même temps fort en triomphes; s'il arrive que votre adversaire à droite entre dans cette couleur, laissez passer sa carte, parce que la gageure est égale que votre ami a une meilleure carte dans cette couleur que le troisieme Joueur: si cela est, vous gagnerez une levée en jouant de cette façon; sinon, étant fort en triomphes, vous ferez infailliblement votre as & votre roi.

XVI. Si vous aviez l'as, le neuf, le huit & une petite de triomphe, & que votre ami joue le dix, laissez les passer, parce que vous êtes sûr de faire deux levées, à moins qu'il n'y ait deux honneurs derriere la main. Jouez tout de même que si vous aviez le roi, le neuf, le huit, & une petite triomphe.

XVII. Si vous voulez faire donner vos adversaires dans le panneau, voici comment il faudra s'y prendre. Si l'adversaire à droite entre dans une couleur dans laquelle vous avez l'as, le roi & la dame, ou l'as, le roi & le valet, mettez l'as, parce que cela encouragera votre adversaire d'y re-

tourner: nonobſtant que vous attrapez votre ami par cette façon de jouer, vous ne laiſſez pas que de tromper vos adverſaires en même temps, ce qui eſt d'une très-grande conſéquence dans le cas préſent: voici ce qui en réſulte: ſi vous aviez mis la plus baſſe carte de la tierce majeure, ou le valet de l'autre couleur, vous auriez mis votre adverſaire à droite en état de découvrir combien vous aviez de ſupériorité ſur lui dans cette couleur, & il en auroit immanquablement changé.

XVIII. Suppoſé que vous ayez l'as, le dix & une petite dans une couleur, ou l'as, le neuf & une petite dans une autre; par laquelle des deux devez-vous entrer en jeu? Réponſe: par celle où vous avez l'as, le neuf & une petite: par la raiſon que la gageure eſt égale, que votre aſſocié porte une meilleure carte dans ladite couleur que le dernier en jeu: ſinon ſuppoſons pour un moment que votre adverſaire à droite entre en jeu par le roi ou la dame de la couleur dont vous avez l'as, le dix & un petit; dans ce cas il eſt à parier que votre ami porte une meilleure carte que le troiſieme Joueur: ſi cela eſt ainſi, dès qu'on retourne dans cette couleur vous avez la derniere, qui vous fait tenir le jeu, & vous donne par conſéquent la chance de faire trois levées dans ladite couleur.

Un cas qui démontre comment on peut ſe procurer la derniere carte. (tenace.)

XIX. Suppoſons que A & B jouent en-

semble une partie de Whist ; disons encore que A porte l'as, la dame, le dix, le huit, & le quatre de trefle, ce qui lui fera faire six levées sûres.

Supposons encore qu'il ait les mêmes cartes en pique, cela lui fera encore six levées sûres de plus : nous posons ceci en fait, sur la maxime que B porte toujours la derniere carte de ces deux couleurs.

Supposons que B ait le même jeu en cœur & en carreau, que A porte en pique & en trefle, & que A ait la derniere carte en cœur & en carreau, cela fera douze levées sûres, si A est toujours premier à jouer.

Le cas précédent démontre que les deux jeux sont exactement égaux : ainsi si l'un ou l'autre nomme ses atouts quand il est premier à jouer, il ne gagnera que treize levées.

Mais si l'un nomme les triomphes & que l'autre soit premier à jouer, celui qui nomme ses triomphes doit gagner quatorze levées.

Ceux qui veulent parvenir à jouer ce jeu dans la derniere perfection, ne doivent point se contenter de savoir à fond les calculs contenus dans ce Traité, & de pouvoir juger de tous les cas tant généraux que particuliers qui pourront arriver ; mais il faut aussi qu'ils observent exactement toutes les cartes qu'on jete, & quand on les jete ; si c'est leur ami ou leur adversaire : quiconque observera scrupuleusement cet avis, deviendra sûrement un habile Joueur.

CHAPITRE XVI.

Additions de quelques cas.

I. Lorsqu'il vous paroît que les adversaires ont encore trois ou quatre triomphes, & que, ni vous, ni votre ami, n'en avez point, ne vous avisez jamais de le forcer à couper & à se défaire d'une fausse carte; mais cherchez plutôt la couleur de votre ami, si vous n'en avez point du tout: vous empêcherez par-là que les autres ne fassent leurs atouts séparément.

II. Supposé que A & B soient associés contre C & D, & qu'on ait déjà joué neuf cartes, que huit triomphes soient tombées; mettez de plus, qu'il n'en reste plus qu'une seule à A, & que son ami B ait l'as & la dame d'atout, & que les adversaires C & D aient entr'eux deux, le roi & le valet de triomphe; que A joue son petit atout, que C y mette le valet, faut-il que B le prenne de l'as ou de la dame ?

B doit prendre le valet avec l'as, parce que D ayant encore quatre cartes & C seulement trois, il y a à parier quatre contre trois en faveur de B, que le roi se trouve chez D: si nous réduisons le nombre de quatre cartes dans une main à trois, la chance sera de trois à deux; & si nous réduisons le nombre de trois cartes dans une main à deux, la chance est de deux à un que B gagnera une levée en mettant son as de triomphe; en observant cette regle, en

pourra la faire valoir dans toutes les autres couleurs.

III. Supposé que vous ayez la troisieme triomphe, & la troisieme carte d'une couleur avec une fausse, & supposé encore qu'il ne vous reste plus que trois cartes, on demande laquelle de ces cartes vous devez jouer? Il faut que ce soit la fausse, parce que, si vous jouez votre troisieme carte la premiere, vos adversaires sachant que vous avez le dernier atout, ne laisseroient point passer votre fausse, & vous joueriez par conséquent dans la proportion de deux à un contre vous-même.

IV. Supposé que vous ayez l'as, le roi & trois petits d'une couleur qui n'a pas encore été jouée, & supposons encore qu'il vous paroisse que votre ami tient le dernier atout, comment faut-il faire pour tirer tout le parti imaginable de votre jeu? Il faut que vous commenciez par une petite carte de votre couleur, parce qu'il est à parier que votre ami se trouve une meilleure carte en main que le dernier à jouer ne porte? Cela étant, & s'il n'y avoit que trois cartes dans la main de chacun des Joueurs, il s'ensuivra que vous ferez cinq levées dans cette couleur: au lieu que si vous jouez l'as ou le roi de cette couleur, il y a deux à un à parier que votre ami n'a point la dame, & par conséquent en jouant l'as & le roi, c'est deux à un que vous ne ferez que deux levées dans cette couleur. On peut se servir de cette méthode au cas que tous les atouts soient joués, pourvu qu'on ait de

bonnes cartes en d'autres couleurs pour faire revenir celles en question. Il faut encore observer qu'en jouant ainsi, vous réduisez la chance, qui étoit de deux à un contre vous, sur un pied d'égalité, & que vous pouvez probablement gagner trois levées par-là.

V. Si vous souhaitez que vos adversaires fassent atout, & que votre ami vous ait invité à jouer dans une couleur où vous avez l'as, le valet, le dix, le neuf & le huit, ou le roi, le valet, le dix, le neuf & le huit, il faut que vous jouiez le huit de chaque couleur; cela engagera probablement l'adversaire de jouer atout, dès qu'il aura gagné cette carte.

VI. Supposé que vous ayez une quatrieme majeure dans quelque couleur que ce soit, avec une ou deux de plus dans la même couleur, & qu'il soit nécessaire que vous fassiez connoître à votre ami que vous êtes maître dans ladite couleur; jetez votre as sur la premiere couleur où vous aurez renoncé, afin de lui dissiper ses doutes, parce que la chance est en votre faveur, que vos adversaires n'ont pas plus de trois cartes de la même couleur. Vous pouvez vous servir de la même méthode si vous avez une quatrieme au roi: vous pouvez jeter votre roi, pourvu que l'as soit joué; de même, si vous avez une quatrieme à la dame, dès que l'as & le roi ne se trouvent plus au jeu, vous pouvez jeter votre dame; tout ceci met votre ami au fait de votre jeu, & vous pouvez appliquer la même regle à toutes

les séquences inférieures, pourvu que vous ayez en main la meilleure carte de celles qui les composent.

VII. Rien n'est si commun que de voir des gens, qui n'ont qu'une médiocre connoissance du jeu, quand on a tourné le roi à leur gauche, & qu'ils n'ont que la dame & un seul petit atout; il n'est rien de si commun, dis-je, que de les voir faire atout de la dame, dans l'espérance que leur ami pourra prendre le roi, si on le met, sans réfléchir qu'il y a deux à un à parier que leur ami n'a point l'as, & que supposant qu'il l'eût, ils ne sentent pas qu'ils risquent deux honneurs contre un, & affoiblissent par conséquent leur jeu; il n'y a que la nécessité de faire atout qui devroit les engager à jouer ainsi.

Cas qui arrive très-souvent.

VIII. A & B sont associés contre C & D; tous les atouts sont sortis, à l'exception d'un seul que C ou D doivent avoir; A porte trois ou quatre cartes gagnantes d'une couleur qu'on a déjà jouée, avec un as & une petite d'une autre: on demande si A fera mieux de jeter une de ses cartes gagnantes, ou une petite de la couleur où il a l'as. Il fera beaucoup mieux de jeter une de ses cartes gagnantes, parce que, si son adversaire à droite joue dans la couleur de son as, il dépendra de lui de laisser passer sa carte; & en faisant cela, son associé B a une chance égale d'avoir une meilleure carte dans cette couleur, que le troisième

joueur; si cela est ainsi, & qu'il ait une carte haute à jouer ou une dans la couleur de son ami, afin de forcer par-là le dernier atout, l'as qui lui reste fait entrer les cartes gagnantes; au lieu que si A eût jeté la petite de son as, & que l'adversaire à droite eût joué de cette couleur, il auroit été obligé de mettre son as, & auroit par conséquent perdu par-là trois levées.

IX. Supposé qu'on ait joué dix cartes & qu'il soit très-probable que l'adversaire à droite porte encore trois triomphes; savoir, le meilleur & deux petits; supposé encore que vous n'en ayez que deux & que votre ami n'en ait point du tout, & au surplus que l'adversaire à droite joue une treizieme ou quelqu'autre carte gagnante; dans ce cas, laissez-la passer, vous gagnerez par-là une levée.

X. Pour faire connoître votre jeu à votre ami, voici comment il faudra s'y prendre: supposons que vous ayez une quatrieme majeure en atout, ou quatre des meilleures triomphes, si vous êtes obligé de couper, faites-le avec l'as d'atout & jouez le valet, ou prenez-la avec la meilleure des quatre triomphes & jouez la plus basse, par-là vous ferez connoître votre jeu à votre ami: cette découverte peut devenir un moyen de faire plusieurs levées. Vous pouvez employer cette regle dans toutes les couleurs.

XI. Si votre ami vous demande si vous avez huit points, avant qu'il soit temps de le pouvoir faire; jouez-lui atout, n'importe que vous en ayez peu ou beaucoup, que

vous soyez fort en couleur ou non, puisqu'il vous demande cela avant qu'il soit obligé de le faire, c'est une marque qu'il est fort en triomphes.

XII. Supposé que votre adversaire à droite tourne la dame de trefle, & qu'il en joue le valet lorsqu'il est premier en carte, & supposé que vous ayez l'as, le dix & un autre trefle, ou le roi, le dix & un petit; faut-il que vous coupiez son valet, ou vaut-il mieux de le laisser passer? Il ne faut point le prendre, parce qu'il est à parier qu'en jouant le valet, puisque vous n'avez point le roi, que votre ami l'a; il est de même à parier, que quand il joue le valet de trefle, que votre dit ami en a l'as, dès que vous ne le portez point, donc vous gagnez une levée en le laissant passer; ce qui n'auroit pas pu se faire, si vous aviez mis, ou le roi, ou l'as de trefle.

Cas où l'on peut faire la vole.

XIII. Supposons que A & B soient associés contre C & D, & disons que c'est à D à donner, que A porte le roi, le valet, le neuf & le sept de trefle, qui sont triomphes, une quatrieme majeure en carreau, une tierce majeure en cœur, & l'as & le roi de pique.

Supposons que B porte neuf carreaux, deux piques, deux cœurs.

Encore, que D ait l'as, la dame, le dix & le huit d'atout, avec neuf piques.

Et que C ait cinq triomphes & huit cœurs.

A doit jouer atout, que D prendra; D

jouera pique que ſon ami C coupera ; C jouera atout que ſon ami D prendra ; D entrera par pique que C coupera ; C jouera atout que D prendra : & D ayant la meilleure triomphe, doit la jouer ; cela étant fait, D ayant ſept piques en main les gagne & fait par-là la vole.

CHAPITRE XVII.

Addition de quelques cas qui n'ont point été rendus publics dans la premiere édition.

I. Si votre ami commence à jouer par le roi d'une couleur, dans laquelle vous avez renoncé, laiſſez-le paſſer & défaites-vous d'une fauſſe carte, à moins que l'adverſaire à droite n'ait mis l'as ; parce que, en faiſant cela, vous faites circuler la couleur de votre aſſocié.

II. Suppoſé que votre ami entre en jeu par la dame d'une couleur, & que l'adverſaire à droite prenne de l'as, & qu'il y rejoue ; au cas que vous n'en ayez point, gardez-vous bien de couper ſa carte, mais défaites-vous d'une fauſſe, parce que vous ferez paſſer, par ce moyen, la couleur de votre ami : il en faut cependant excepter le cas où vous jouez pour la levée impaire, puiſque vous pouvez couper alors, ſurtout ſi vous vous trouvez foible en triomphes.

III. Suppoſé que vous ayez l'as, le roi, & une petite carte d'une couleur, & que votre adverſaire à droite y joue ; ſuppoſé de plus que vous ayez quatre petites triom-

phes & point d'autres bonnes couleurs à jouer; posez encore que votre adversaire à droite entre par le neuf ou quelqu'autre basse carte; dans ce cas, prenez de l'as, & retournez dans la même couleur par une petite; votre adversaire jugera par-là que le roi est derriere sa main, & ne mettra par conséquent point sa dame, s'il la porte; cela vous procurera une probabilité de faire cette levée, & instruira en même temps votre ami de la situation de votre jeu.

IV. Si votre ami vous oblige à couper dès le commencement du jeu, vous pouvez juger par-là qu'il est fort en triomphes, à moins que votre jeu ne soit marqué de quatre à neuf; ainsi dès que vous êtes fort en triomphes, jouez-les.

V. Supposé qu'en ayant huit points vous appelliez votre ami, & que celui-ci n'ait point d'honneurs, tandis que vous avez, par exemple, le roi, la dame & le dix; ou le roi, le valet & le dix; ou la dame, le valet & le dix de triomphe: si l'on joue atout, mettez toujours le dix, parce que cela montre à votre ami qu'il vous reste deux honneurs, & il peut régler son jeu en conséquence.

VI. Supposé que votre adversaire à droite appelle lorsqu'il a huit points, & que son ami ne porte aucun honneur; que vous, au contraire, ayez le roi, le neuf, & une petite triomphe, ou la dame, le neuf & le petit; si votre ami joue atout, mettez votre neuf, parce qu'il est à parier autour de deux à un, que le dix ne se trouve pas

derrière vôtre main ; ainsi, en jouant le neuf vous travaillez à votre propre avantage.

VII. Si vous jouez par hasard une couleur dans laquelle vous avez l'as, le roi, & deux ou trois de plus ; si vous voyez en jouant votre as, que votre ami y mette le dix ou le valet, & que vous ayez une carte seule dans quelqu'autre couleur, ou seulement deux ou trois petites triomphes ; dans ce cas-là, (& pas autrement) jouez votre carte seule afin d'établir une navette ; voici ce qui en résultera ; en jouant cette couleur, vous donnez une chance égale à vôtre ami d'y avoir une meilleure carte que le dernier joueur ; au lieu que s'il vous avoit invité à jouer dans ladite couleur, laquelle auroit vraisemblablement été la seconde forte, vos adversaires auroient certainement découvert que vous avez l'intention de former la navette, & auroient par conséquent fait atout pour vous empêcher de faire tous vos petits ; mais puisque vous jouez ainsi, votre ami peut aisément sentir la raison pour laquelle vous changez de couleur, & régler son jeu en conformité.

VIII. Supposé que vous ayez l'as & le deux de triomphe, & que vous soyez fort dans les trois autres couleurs ; si vous êtes premier à jouer, jouez votre as & ensuite le deux d'atout, afin de faire tenir la levée à votre ami, & de faire tomber deux triomphes contre une ; quand même le dernier joueur gagneroit cette levée, s'il joue une couleur dans laquelle vous portez l'as, le roi & deux ou trois autres ; laissez passer sa

carte, parce que la gageure est égale que votre ami y possede une meilleure que le troisieme Joueur: cela étant, il aura une belle occasion de faire tomber deux triomphes contre une: quand vous serez premier à jouer, il faudra tâcher de forcer une des deux restantes, au cas qu'on en ait déjà joué deux, & vous avez encore la chance en votre faveur que votre ami en tient une.

IX. Supposé qu'on ait joué dix cartes, & que vous ayez le roi, le dix, & une petite d'une couleur qui n'a pas encore été sur le tapis; supposé de plus que vous ayez gagné six levées & que votre ami entre dans ladite couleur, & que personne n'ait ou un atout ou une onzieme carte; dans ce cas, ne jouez point votre roi, à moins que votre adversaire à droite n'entre par une si haute, que vous soyez obligé de vous en servir, parce que vous pourrez le mettre quand on vous fera un retour dans ladite couleur: cela vous vaudra la levée impaire qui fait une différence de deux; si par hasard on avoit joué neuf cartes dans une pareille circonstance, il faudra observer la même regle; il faut au surplus se servir toujours de la même méthode, à moins que le gain de deux levées ne vous donne une chance, ou de sauver la partie double, ou de gagner le jeu.

X. Supposé que A & B jouent contre C & D, & que B ait les deux dernieres triomphes, & la dame, le valet & le neuf d'une autre couleur; supposons encore que A n'ait ni l'as, ni le roi ou le dix de cette même cou-

couleur, & qu'il doive y jouer: on demande quelle carte B doit jouer pour se procurer une probabilité des plus parfaites, d'y pouvoir faire une levée. C doit jouer le neuf de cette couleur, parce qu'il n'y a que cinq à quatre contre lui, que son adversaire à gauche tient le dix; & quand il joueroit ou la dame ou le valet, il y a autour de trois à un que l'as ou le roi se trouvent dans le jeu de fondit adversaire; ainsi il réduit la chance de trois à un contre lui, seulement à celle de cinq à quatre.

XI. Varions le cas précédent, & mettons le roi, le valet & le neuf d'une couleur dans la main de B, dans la supposition que A n'a, ni l'as, ni la dame ou le dix: si A est le premier à jouer dans cette couleur, l'égalité est parfaite si B joue, ou le roi, ou la dame, ou le dix.

XII. Supposé que vous ayez l'as, le roi & trois ou quatre petites cartes d'une couleur qui n'a pas encore été jouée, & qu'il vous semble que votre ami porte le dernier atout; si vous êtes premier à jouer, jouez une de vos petites cartes, parce que la gageure est égale que votre ami porte une meilleure carte dans cette couleur que le dernier joueur; si cela est ainsi, la probabilité est pour vous que vous ferez cinq ou six levées dans cette couleur, au lieu que si vous jouez l'as ou le roi, il y a deux contre un que votre ami n'a point la dame, & par conséquent deux contre un que vous ne feriez que deux levées; vous risqueriez de perdre trois ou quatre levées de cette

façon dans cette seule donne, pour en gagner une.

XIII. Supposé que votre ami entre en jeu par une couleur dont il a l'as, la dame, le valet, accompagnés de plusieurs autres; qu'il commence par l'as, & qu'il continue avec la dame: au cas que vous en ayez le roi & deux petits, prenez sa carte du roi, &, supposé que vous soyez fort en triomphes, en faisant tomber celles des autres, & en ayant une petite de la couleur forte de votre ami, vous la faites circuler, & gagnerez par-là nombre de levées.

CHAPITRE XVIII.

Dictionnaire du jeu de Whist, au moyen duquel on résout la plupart des cas critiques qui peuvent arriver, fait par demandes & par réponses.

1. COMMENT faut-il jouer en triomphe, afin d'en tirer tout l'avantage possible?

R. Parcourez le Traité du Whist, Chap. I. cas 2 & suivants, Chap. II.

2. Comment faut-il jouer les séquences en atout?

R. Il faut commencer par la plus haute carte.

3. Comment faut-il jouer les séquences quand elles ne sont point en triomphes?

R. Si elles sont composées de cinq cartes, il faut commencer par la plus basse, & par la plus haute, si elles ne sont que de trois ou quatre.

4. Pourquoi donne-t-on la préférence aux couleurs dans lesquelles on porte les séquences ?

R. Parce qu'elles sont les meilleures qu'on puisse jouer, & qu'elles font tenir la main dans d'autres.

5. Quand faut-il tâcher de faire d'abord des levées ?

R. Lorsqu'on est foible en triomphes.

6. Quand faut-il d'abord ne pas faire des levées ?

R. Lorsqu'on est fort en triomphes.

7. Quand faut-il jouer une couleur dont on a l'as ?

R. Dès qu'on en a trois de la même couleur, à l'exception cependant des triomphes.

8. Quels sont les cas où il ne faut point jouer une couleur dont on a l'as ?

R. Il ne faut point jouer quand on en a quatre ou plus, dans une autre couleur, parce que l'as vient à l'aide de cette couleur forte dans le besoin, & vous la faites faire dès que les atouts sont tombés.

9. Quand on tourne une carte de conséquence, soit à droite, soit à gauche, comment faut-il jouer ?

R. Voyez Chap. XI. cas 1. Chap. XIII. cas 2.

10. Pourquoi faut-il que vous jouiez toujours suivant les points que vous avez marqués, ou en vous réglant sur ceux de vos adversaires ?

R. Voyez Chap. I. cas 6, & les rapports qu'il faut examiner.

11. Comment peut-on savoir que notre ami n'a plus de la couleur dans laquelle on joue?

R. Voyez Chap. V. cas 1, 2. 3.

12. Raisons pour mettre le roi, la dame, le dix, & pour ne les pas mettre quand on est second à jouer. — Voyez Chap. XI. cas 1, 2, 3.

13. Pourquoi faut-il jouer la dame, le valet, le dix, d'une couleur, quand on la joue pour la seconde fois, & qu'on n'en a que trois? — Voyez Chap. XIV. cas 4.

14. Quand faut-il surcouper ou ne point surcouper votre adversaire?

R. Il faut le surcouper quand on est foible en triomphes; mais dès qu'on y est fort, il faut y aller d'une fausse carte.

15. Raisons pour ne se point dessaisir des meilleures cartes dans la couleur forte des adversaires. — Voyez Chap. XIV. cas 1.

16. Si votre adversaire à droite entre par une couleur, dans laquelle vous avez l'as, le roi & la dame, pourquoi faut-il mettre l'as préférablement à la dame?

R. Parce qu'on fait donner l'adversaire dans le panneau, ce qui est plus important pour vous dans ce cas que de tromper votre associé.

17. Quand faut-il déclarer ou non, votre couleur forte?

R. Vous devez la déclarer quand vous n'avez qu'une seule d'une couleur forte, & que vous faites atout pour la faire passer; mais il n'est pas nécessaire de la découvrir, quand vous êtes également fort dans toutes

18. Pourquoi jouez-vous le dix, si l'on a tourné l'as à votre droite, & que vous n'en ayez que le dix & le neuf. — Voyez Chap. XII. cas 1.

19. Pourquoi jouez-vous préférablement dans la couleur où vous avez le roi, que dans une autre où vous avez la dame, toutes les deux étant composées de même nombre de cartes?

R. Parce qu'il y a 2 à 1 que l'adversaire à gauche ne porte point l'as, & 5 à 4 qu'il le porte; si on joue dans la couleur de la dame, qu'on perdroit la dame, & qu'on joueroit désavantageusement.

20. Pourquoi jouez-vous préférablement dans une couleur où vous avez la dame, au lieu de jouer dans une où vous avez le valet? — Le cas 19 y répond.

21. Quand vous portez les quatre meilleures cartes d'une couleur, pourquoi jettez-vous la meilleure?

R. Pour faire connoître la situation du jeu à votre ami.

22. Comment pouvez-vous tirer le meilleur parti possible de la couleur forte de votre ami?

R. Le Chapitre huit en fournit six exemples.

23. Si l'on tourne la dame à votre droite & que vous ayez l'as, le dix & une triomphe, ou le roi, le dix & une triomphe; comment faut-il jouer, si l'adversaire à droite entre par le valet?

R. Il faut le laisser passer, parce que la gageure est égale de pouvoir faire une

levée, & qu'on ne peut pas perdre en jouant de la sorte.

24. Supposé qu'on ait joué quatre cartes, qu'on ait fait deux fois atout, qu'il vous semble que votre ami n'en a pas un plus haut que le huit, quoiqu'il en porte trois; que quand il joue son troisieme, son voisin met le valet, que le roi se trouve chez l'autre adversaire, & que vous portiez l'as & la dame de triomphe; on demande si vous devez jouer l'as ou la dame?

R. Il faut jouer l'as, parce qu'il y a neuf contre huit à parier que le dernier joueur porte le roi; & si vous réduisez le nombre des cartes à deux, il y aura à parier deux contre un en votre faveur, que vous ferez tomber le roi avec votre as. On peut se servir, en pareille occasion, de cette méthode dans toutes les autres couleurs.

Exemple.

Supposons qu'il ne vous reste plus que deux cartes dans une couleur, savoir la dame & le dix; supposons encore que votre adversaire en porte le valet & le neuf, & que, quand votre ami entre dans cette couleur, l'adversaire à droite y mette le neuf, & qu'il ne lui reste plus qu'une seule carte; on demande si vous devez jouer votre dame ou plutôt votre dix?

R. Il faut jouer la dame, parce qu'il y a 2 contre 1 que l'adversaire à gauche porte le valet: vous devez au reste vous conformer à cette regle, dans tous les cas de cette nature.

Je voudrois ſavoir quelle eſt la chance que celui qui donne, porte quatre triomphes ou plus ?

R. Il y a 292 contre 193, ou environ une guinée contre 14 ſchellings 11 ſols & preſque un liard, qu'il porte 4 triomphes & plus.

CHAPITRE XIX.

Explication en faveur des commençants, de quelques termes du Jeu.

FEINTE.

La feinte eſt un moyen qu'un Joueur habile ſait faire valoir pour ſon avantage, & conſiſte en ceci: quand on vous joue une carte, dans la couleur de laquelle vous avez la meilleure & une inférieure à celle-ci, vous vous déterminez à jouer l'inférieure, en courant le riſque que l'adverſaire la puiſſe prendre d'une ſupérieure; puiſque ſi cela n'arrive point, ou qu'il ne l'ait pas, il y aura 2 contre 1 à parier à ſon préjudice, que vous ferez ſûrement par-là une levée.

FORCER.

Eſt un moyen d'obliger votre ami ou votre adverſaire de couper une couleur dont il n'en a point; les cas ſpécifiés dans ce traité, démontrent quand il faut le faire ou non.

Dernier en atout.

Eſt un moyen de conſerver deux ou pluſieurs triomphes, quand il n'y en a plus au jeu.

Fausses Cartes.

Signifient des cartes de nulle valeur, & par conſéquent très-propres à jeter.

Points.

Dix en font la partie; on marque autant de points qu'on a d'honneurs, ou qu'on fait de levées.

Quatrieme.

N'eſt en général qu'une ſéquence de quatre cartes qui ſe ſuivent immédiatement dans la même couleur: ainſi une quatrieme majeure eſt une ſéquence de l'as, du roi, de la dame & du valet dans la même couleur.

Quinte.

Eſt en général une ſéquence de cinq cartes qui ſe ſuivent immédiatement dans la même couleur: par conſéquent une quinte majeure eſt une ſéquence de l'as, du roi, de la dame, du valet & du dix, dans la même couleur.

Rebours.

On entend par jouer à rebours, en jouant d'une façon oppoſée à celle qu'on obſerve ordinairement: par exemple, ſi vous êtes

fort en triomphes, & que vous jouez comme si vous étiez foible, celà s'appelle jouer à rebours.

NAVETTE.

On fait la navette quand chacun des associés coupe une couleur, & que chacun d'eux joue à son ami celle dans laquelle il coupe.

MARQUER.

Dix points font la partie; on les marque à mesure qu'ils se font.

TENIR LE JEU (TENACE.)

C'est quand on tient une couleur de laquelle on ait, par exemple, la premiere & la troisieme des meilleures cartes, dès qu'on est dernier à jouer; on tient les adversaires en haleine, lorsque cette couleur se trouve sur le tapis; comme, par exemple, si vous aviez l'as & la dame d'une couleur, & que votre adversaire y joue, vous ferez ces deux levées, & de même toutes les autres, quand même ce ne feroit qu'avec des cartes inférieures.

TIERCE.

Est en général une séquence de trois cartes qui se suivent immédiatement dans la même couleur.

Ainsi une tierce majeure est une séquence de l'as, du roi & de la dame dans une couleur.

CHAPITRE XX.

Mémoire artificielle, ou méthode aisée pour soulager la mémoire de ceux qui jouent au Whist; à quoi l'on ajoute divers cas qui n'ont pas encore été publiés.

I. RANGEZ chaque couleur comme il faut dans votre main, les plus mauvaises à gauche, & les meilleures à droite, dans leur ordre naturel; faites-en autant des triomphes, que vous poserez à la gauche de toutes les autres couleurs.

II. Si dans le courant du jeu, vous vous appercevez que vous avez la meilleure carte qui reste dans une couleur, mettez-la à la gauche de vos triomphes.

III. Et si vous trouvez que vous avez la meilleure, moins une, d'une couleur dont il faut vous ressouvenir, mettez-la à la droite de vos triomphes.

IV. Et si vous avez la troisieme bonne carte d'une couleur, dont il faut vous ressouvenir, mettez une petite de ladite couleur, entre les triomphes & cette troisieme meilleure, à la droite des triomphes.

V. Pour vous ressouvenir de la premiere couleur dans laquelle votre ami est entré, posez-en une petite au milieu de vos triomphes, & si vous n'en avez qu'une seule, à sa gauche.

VI. Si vous donnez, mettez l'atout que vous avez tourné à la droite de tous les autres, & ne vous en défaites que le plus tard

que vous pourrez, afin que votre ami puisse sentir que cette triomphe vous reste & joue en conséquence.

De trouver quand les adversaires renoncent dans une couleur, & dans laquelle c'est.

VII. Supposé que les couleurs que vous avez placées à droite, vous représentent vos adversaires dans l'ordre dans lequel ils se trouvent au jeu, à droite & à gauche.

Si vous soupçonnez que l'un d'eux renonce dans une couleur, mettez une petite carte de ladite couleur parmi celles qui représentent cet adversaire; par ce moyen vous vous souviendrez non seulement qu'on a renoncé, mais vous saurez aussi qui l'a fait & dans quelle couleur.

S'il arrive que la couleur qui représente l'adversaire, soit la même dans laquelle on a renoncé, changez-la contre une autre, & mettez dans celle-ci au milieu, une petite carte de la couleur à laquelle on a renoncé; & si vous n'en avez point, mettez-y une autre carte à rebours, n'importe de quelle couleur qu'elle soit, à l'exception des carreaux seulement.

VIII. Ayant trouvé le moyen de vous ressouvenir de la couleur dans laquelle votre ami est entré le premier, vous pouvez pareillement vous raffraichir la mémoire sur celle de vos adversaires, en mettant la couleur par laquelle ils sont entrés, à la place qui représente, dans votre main, vos adversaires à droite & à gauche; & au cas que vous eussiez déjà pris d'autres couleurs

pour les repréſenter, changez celles-ci contre celles dans leſquelles chacun des adverſaires eſt entré.

Il faut ſe ſervir de cette méthode quand il eſt plus eſſentiel de ſe reſſouvenir de la premiere entrée au jeu des adverſaires, que de chercher la couleur dans laquelle ils ont renoncé.

LE TRE-SETTE,

OU REGLES

DU JEU DE TROIS-SEPT.

ORDRE DU JEU.

§. 1. Plus un jeu eſt ſujet à avoir des regles, plus il demande l'attention de ceux qui le jouent. Chaque carte, au *trois-ſept*, eſt, pour ainſi dire, aſſujettie à des regles établies, & rien n'y eſt arbitraire: il eſt donc d'une néceſſité indiſpenſable, tant à les bien connoître, qu'à s'y conformer en tout point.

§. 2. Ce jeu doit ſon invention à l'Eſpagne; il ſe reſſent un peu du flegme qu'on attribue à cette grave nation, & veut être joué ſans la moindre diſtraction.

§. 3. Selon ſa premiere inſtitution, il doit être joué à quatre, deux contre deux,

lés compagnons placés vis-à-vis en forme de croix.

§. 4. Les cartes dont on se sert au jeu de quadrille, servent aussi au *trois-sept*. Chacun joue avec dix cartes, qui se donnent en trois fois, & chaque carte est bonne dans sa couleur: le trois est la premiere, après le deux, ensuite l'as, le roi, la dame, le valet, le sept, jusqu'au quatre inclusivement.

§. 5. Regle. Si on donne mal les cartes, à une près, & si celui qui a la main est content de son jeu, il est le maître de tirer ou de faire tirer, sans voir, une carte hors du jeu de celui qui en a une de trop, & peut continuer; mais si l'erreur est de plus d'une carte, il faut en donner d'autres, sans que celui qui a la main la perde.

§. 6. En se mettant au jeu, un de ceux qui jouent ensemble, se pourvoit de vingt-un jetons; dont, pour la commodité, on a accoutumé de se servir d'un qui est plus grand que les autres, & qu'on fait valoir pour dix, & onze petits jetons.

§. 7. La partie est fixée aux points vingt-un; elle est payée avec une fiche d'une valeur stipulée. Si l'on parvient à marquer tous les vingt-un jetons, avant que la contre-partie ait marqué onze des leurs, on gagne une partie double, qu'on paie avec deux fiches.

§. 8. On fait des points de deux manieres; avant de jouer, ce qu'on appelle points d'annonce; & après que chacun a joué ses

dix cartes, ce qu'on appelle points de jeu.

§. 9. En premier lieu, quand celui qui est en main a joué une carte, & que les trois autres y ont fourni, il examine son jeu, & fait son annonce de la façon suivante. Le trois, le deux & l'as de la même couleur, & dans une seule main, s'appellent néapolitaine; on la montre, & on marque trois points. Si les cartes qui sont avec vont de suite, comme roi, dame, valet, sept, &c. on compte autant de points qu'on a montré de cartes: pour 3 trois, 3 deux, 3 as, & 3 sept, on marque trois; & pour tous les quatre de ces mêmes cartes, on marque quatre jetons: pour trois rois, trois dames, trois valets, jusqu'au quatre, on marque un, & pour les quatre de ces mêmes cartes, deux jetons.

Regle. Il faut annoncer les cartes dans l'ordre qu'on se trouve placé, n'étant pas permis, ni d'annoncer, ni de fournir aucune carte avant son tour: car ayant la main, si l'on annonce 3 trois, 3 deux, ou 3 as, avant que d'avoir joué une carte; on peut obliger celui qui l'a fait, de jouer une de celles qu'il vient d'annoncer; ce qui très-souvent pourra gâter tout son jeu.

Regle. Si l'on ne montre tout de suite les cartes dont on annonce trois, il faut d'abord dire quel deux, quel trois, quel as il lui manque, parce que celui qui les demandera, va découvrir qu'il n'a point dans son jeu celui qui manque dans le jeu de celui qui a annoncé.

§. 10. On compte les points du jeu de la façon suivante : trois figures, de quelle couleur qu'elles soient, font un point ; les trois, les deux, les rois, les dames & les valets, font compris dans les figures ; les autres cartes, depuis le sept jusqu'au quatre, ne se comptent que dans l'annonce. L'as fait tout seul un point ; c'est pour cela qu'on lui donne tant la chasse. Toutes les cartes contiennent dix points & deux figures qui ne se comptent point. La derniere levée fait un point toute seule.

§. 11. Les parties d'honneur à ce jeu, se gagnent de cinq différentes façons ; savoir :

Par { Strammasette,
Strammason,
Callade,
Calladon,
Calladondrion.

Strammasette est fait, quand les deux qui jouent ensemble ont fait unanimement toutes les levées, à une près, qui ne contient ni un as, ni trois figures nécessaires pour faire un point (bien entendu que la levée qu'ont eu les adversaires ne doit point être la derniere) ; car fût-elle toute blanche, elle est comptée pour un point. (§. 10. Ce coup est payé par trois fiches, sans compter ce que les onze points font pour la partie).

Strammason est fait, quand un seul des Joueurs, sans aide de son vis-à-vis, fait la même chose ; on le paye avec six fiches. Il faut convenir d'avance si le coup honoraire sera payé ou non ; car, comme il

arrive rarement, beaucoup de personnes ne le connoissent pas.

Callade se fait, quand les deux qui jouent ensemble font unanimement toutes les levées. Il est payé avec quatre fiches.

Calladon, quand un tout seul fait toutes les levées. Il se paie huit fiches.

Calladondrion, quand celui qui est premier à jouer peut montrer une néapolitaine dixieme; il se paie avec seize fiches dans tous ces coups; les onze points de cartes se comptent au profit de la partie, laquelle n'a rien de commun avec les parties d'honneur.

§. 12. Celui qui annonce & qui gagne par seule annonce la partie, soit simple ou double, ne peut jamais avoir du reste pour la partie suivante; au lieu que celui qui fait au jeu plus de points qu'il ne lui en faut pour gagner la partie, il a cela de bon pour la partie suivante.

§. 13. Il est toujours permis de demander compte de l'annonce, jusqu'à ce que la premiere levée soit couverte, & avant que la seconde soit jouée; mais pas plus tard, & alors on doit s'en prendre à sa mémoire.

§. 14. Quelques-uns ont accoutumé de payer une partie simple pour les trois sept, & une partie double pour les quatre; mais comme il n'y a nulle proportion dans ce hasard, il en faut convenir d'avance, faute de quoi on ne peut marquer que trois ou quatre points. (§. 9.)

RE-

REGLES POUR JOUER.

I. TOUTES les cartes données, & le jeu bien examiné, on joue une carte. Si étant premier, on a en main une néapolitaine (§. 9.), on commence par en jouer l'as; afin que son vis-à-vis n'en soit point trompé, étant placé pour la jouer, on a la liberté de l'accuser d'abord.

II. Si on a un trois avec le deux, & une ou deux petites cartes de la même couleur, de façon qu'on ne puisse pas espérer que l'as & toutes les grosses cartes tombent là-dessus, il faut commencer par le deux; ce qui avertit son vis-à-vis, s'il a l'as troisieme ou quatrieme, de le prendre en main, & de lui marquer, en se défaisant premiérement d'une plus petite, & après d'une plus grosse carte de la même couleur, comme, par exemple, en mettant sur le deux un six ou un sept, & sur le trois un valet, ou une dame. Si le vis-à-vis n'a pas l'as, il jette d'abord sur le deux la plus forte de ses cartes, dans la figure jouée.

III. Si l'on se trouve avec un trois, cinquieme par l'as, & même sixieme ou septieme par le roi, il faut commencer par jouer le trois. Le trois joué, son vis-à-vis est averti à lui donner le deux, s'il l'a; sinon, il peut espérer qu'il tombera chez les adversaires; ce qui rendra bonne toute la suite.

IV. *Invite.* Faute de cartes de cette force, on commence par faire une invite;

elle se fait différemment: quand ayant la main on joue un deux: c'est la plus grande des invites, qui suppose l'as avec une grande suite. Il faut alors qu'il releve avec le trois, s'il l'a, & qu'il joue une autre de la même couleur; si tant est, qu'il n'a pas lui-même une néapolitaine dans une autre couleur, qu'il n'a pas pu accuser, ou qu'il craigne ne pouvoir point lui marquer par les cartes qu'il voudra jeter sur les cartes sûres & franches de son ami; auquel cas il joue premiérement toutes ses cartes fortes, & rentre ensuite dans l'invite qui lui a été faite, ou dans quelque autre couleur qu'on lui a marquée par les cartes jettées.

V. Quand on joue une carte basse, comme un quatre, cinq, six ou sept, c'est une invite sur un trois, un deux ou un as. On appelle répondre à l'invite, en prenant la levée par la plus forte de ses cartes, & en y retournant par une autre moins grande que la premiere.

VI. *Contre-invite.* Faire une contre-invite, c'est quand on s'empare de la premiere carte jouée, par une autre carte que celle que son vis-à-vis paroît avoir desirée en faisant son invite; & quand on rejoue une basse de la couleur, ce qui dénote une suite assurée, & probablement plus grande que celle que l'on suppose chez son ami.

VII. Si on a un ou deux trois dans sa main, qui ne sont accompagnés que d'une ou deux figures, ou seulement d'une ou deux petites cartes, il ne faut point y faire une invite, parce que votre vis-à-vis y

répondant, pourroit avoir une suite dans cette couleur, & vous ne pouvant plus le remettre au jeu, empêcheriez peut-être par-là un grand coup.

VIII. Si l'on n'a pas de quoi faire une bonne invite, c'est-à-dire, un trois bien accompagné, ou un deux par l'as (car les invites sur les deux ne doivent jamais se faire que par nécessité, encore faut-il les avoir quatrieme ou cinquieme), on joue alors une figure d'une couleur où l'on se trouve la plus grande suite, tant pour chercher la force de son vis-à-vis, que pour faire surcouper un deux, ou un as à ses adversaires, & que par ce moyen son vis-à-vis entrant au jeu, puisse voir en quelle couleur celui qui vient de jouer la figure a sa force.

IX. Quand les 3 trois sont annoncés du vis-à-vis, une invite sur le deux, dans une des deux couleurs, est très-bonne. Si l'on n'a pas alors une assez grande suite pour faire une invite, il faut jouer le deux pour montrer qu'on l'a, pour laisser l'autre le maître de le prendre ou le gagner.

X. Toute carte que joue celui qui a annoncé 3 trois, est censée être invite, & demande que son vis-à-vis joue en conséquence.

XI. Si la premiere carte qu'on joue est un roi, son vis-à-vis doit lui supposer ou l'as gardé, ou une bonne suite dans cette même couleur, & l'on fait toujours mal de jouer une figure dans le commencement du

jeu, dans une couleur où l'on n'a qu'une ou deux cartes, si tant est qu'on peut faire autrement.

XII. Quand, selon ses cartes, on ne craint d'être fait ni strammasette, ni callade, &c. & qu'on ne se trouve pas de quoi faire une bonne invite, se trouvant avec un roi ou dame cinquieme, on joue alors une petite dans cette couleur, afin de faire manger un deux ou un as à ses adversaires, & à se procurer par-là quelque avantage. Cela s'appelle faire une fausse invite.

XIII. Si un des adversaires fait une invite, & qu'on se trouve avec le deux troisieme, il ne faut jamais couper avec le deux, puisqu'on pourra par-là recevoir une levée de stramasette, ou l'on pourra être surcoupé par le trois du vis-à-vis de celui qui a joué la petite; ou aussi on empêchera son vis-à-vis à se servir à propos de son as. Ce qui est le pis de tout & le plus sûr, c'est qu'on rendra la suite de son adversaire bonne par-là; de même que si l'on se trouve en dernier avec un trois second ou troisieme, il ne faut jamais prendre une levée qui ne fait un point, à moins que vos cartes ne vous l'ordonnent autrement, & que vous soyez hors de tout danger.

XIV. Si le vis-à-vis a fait une invite, on fait toujours bien de mettre l'as là-dessus, dût-on l'avoir troisieme; car si celui qui est placé avant vous n'a pas voulu mettre son deux ou son trois là-dessus, votre as vous reste; si celui qui est après vous,

vous furcoupe, vous rendrez toujours le deux de votre vis-à-vis bon, & par conféquent toute fa fuite.

XV. Il ne faut jamais épargner une figure fur la premiere carte que l'on joue, & qui eft d'une efpece à être prife, pour éviter à être fait ftrammafette, en cas que votre ami fe trouve obligé à la perdre; & fi malgré toutes vos précautions, une pareille levée vous rentre, & que vous vous trouviez avec de mauvaifes cartes, votre premier foin doit être de vous faire avoir le point, ou en jouant un trois, fi vous en avez, ou en cherchant votre vis-à-vis dans les annonces qu'il vous aura faites. Si pour vous tirer du ftrammafette, vous jouez un trois, il faut, dans ce cas, que votre ami ne vous donne point fon deux, puifqu'il doit s'appercevoir que c'eft la néceffité qui vous y oblige.

XVI. Il faut avoir une attention infinie pour fe fouvenir de toutes les cartes annoncées, de toutes les invites qui ont été faites depuis le commencement du jeu d'un côté & de l'autre, de toutes les cartes qui font devenues rois, & de tout ce qu'on aura jeté, depuis qu'on n'aura plus fourni dans les couleurs jouées; faute de cela, aucun grand coup ne fe fera jamais, fi ce n'eft par hafard.

XVII. On marque fon jeu de la façon fuivante: par exemple, je fuis en main avec une grande fuite en cœur qui eft devenue bonne; fi celui qui eft avec moi n'a plus de cette couleur, il commence à fe

défaire d'un cœur, après d'un carreau, & ensuite d'une autre carte dans une de ces deux couleurs, il est sûr qu'il a le trois de trefle; c'est pourquoi quand mes cartes franches sont finies, je lui joue la plus forte de celles que j'ai dans la couleur qu'il vient de marquer. On marque de même par les deux, quand on n'a pas de trois, excepté quand on joue pour finir une partie bien avancée; car alors on ne doit jamais marquer fort sur un deux, crainte de pouvoir tromper son vis-à-vis, & de lui faire perdre une partie qui est déjà gagnée.

XVIII. Il peut arriver qu'on n'a qu'une couleur en main, de sorte qu'on ne peut point la marquer que par des cartes de la même couleur: il faut donc commencer à jeter premiérement les plus petites, & après les plus grandes: & l'ami y prêtant attention, pourra juger de sa force dans cette couleur.

XIX. Le grand art de ce jeu étant de bien faire connoître son fort & son foible à son vis-à-vis, il faut avoir la précaution, quand on est au jeu avec une néapolitaine, ou une autre suite de cartes rois, de jouer, si on l'a, un trois d'une autre couleur, avant que de continuer sa suite. Cela avertit son vis-à-vis de garder son deux & sa suite dans cette couleur, & de la lui marquer en ne jetant plus de cette couleur, ou en n'en jetant qu'après d'autres, des couleurs où il n'a point sa force.

XX. On ne peut bien marquer son jeu que sur les levées qui appartiennent à son

ami : car ſur celles des autres, on ne cherche qu'à ſe garder contre la force oppoſée; ſinon vers la fin du jeu, où il eſt très-néceſſaire de bien marquer à ſon vis-à-vis en quelle couleur on eſt aſſuré, afin qu'il ſe garde dans une autre.

XXI. Cette façon de marquer le jeu des deux qui jouent enſemble, ſert d'avertiſſement aux adverſaires de ſe tenir en garde; & le plus ſûr moyen d'éviter de grands coups, c'eſt de ſe bien garder dans la couleur où le vis-à-vis de celui qui eſt au jeu montre ſa force.

XXII. Si chez les adverſaires on a entendu annoncer une ou deux néapolitaines, 3 trois, ou ſi l'on craint une ou deux couleurs entieres, il faut, pour ſe garantir d'être fait ſtrammaſette, ou callade, &c. que celui qui ſe trouve avec un trois & deux d'une même couleur, ſe défaſſe d'abord du trois, ce qui marque qu'il a le deux; de même celui qui a un deux par l'as bien accompagné, s'en aille avec le deux, pour marquer ſon as aſſuré.

XXIII. Si l'on joue pour trois points, &c. pour gagner, & les adverſaires pour deux, ou plus, pour ſortir hors du double, ou pour gagner une partie ſimple, leſquels points ne ſe peuvent trouver à annoncer juſqu'à un point près; & en jouant, ſe faire un auſſi grand reſte pour la partie ſuivante, que faire ſe pourra; & ne pouvant plus rien faire, ils détalent leurs cartes ſans aller plus loin.

XXIV. Les deux qui jouent enſemble

peuvent examiner leurs propres levées autant que bon leur semblera, mais de celles des autres, on ne peut voir que la premiere. Vu cette liberté, si quelqu'un jete son jeu, & se dit dehors lorsqu'il ne l'est pas, il cede au profit des adversaires toutes les cartes qui restent en main, & est obligé de leur payer la partie, si par-là ils peuvent sortir; sinon la partie est toujours manquée pour lui, & on recommence sur nouveaux frais.

XXV. Si en jouant pour quatre points, on se trouvoit avoir quatre rois, ou quatre deux, on est le maître de n'en accuser que trois, & on en montre tous les quatre: de même ayant une néapolitaine quatrieme & plus, on n'en montre que tant qu'il en faut pour qu'il en reste un point; & on fait en jouant autant de points qu'il est possible de se procurer.

XXVI. Celui qui en jouant pour trois points, annonce par inadvertance autant de cartes, est censé être hors du jeu; on lui paye la partie, & il ne peut plus profiter de son jeu, eût-il une callade, ou calladon en main.

XXVII. Comme dans ce jeu chaque carte parle, ou du moins signifie quelque chose, il demande de la part des Joueurs un grand silence. Le moindre mot qu'on dit sur son jeu tire à conséquence. Il faut surtout se déterminer à gagner ou à perdre sans une réflexion trop marquée; car pour peu qu'on hésite là-dessus, on découvre son jeu au profit des autres.

XXVIII. On joue ce jeu en autant de tours que l'on veut, pourvu qu'on en convienne d'avance : les tours ftipulés finis, on fait une partie fans refte.

XXIX. Quand les joueurs ne font point d'une égale force, on peut changer à chaque tour, c'eft-à-dire, à la quatrieme marque d'un chacun qui fait les cartes. On tire au fort qui doit commencer.

Quand on aura bien appris toutes les regles, & que l'on faura les employer à propos, on trouvera le *Trois-fept* un très-beau jeu; l'habitude & la réflexion fourniront enfuite des regles plus particulieres, comme pour faire adroitement ftrammafette, callade, & principalement calladon, & pour l'éviter. J'ai évité dans mes regles toutes fortes de chicanes, en quoi auffi elles different beaucoup de celles d'un auteur anonyme, dans fon livre intitulé *le Jeu de Trois-fept*, felon les regles traduites de l'Italien; & je me flatte qu'un Lecteur attentif pourra l'apprendre à jouer fans aucune autre aide: ce que je doute fort que l'on puiffe faire par le moyen du livre en queftion.

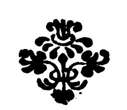


TABLE DES CHAPITRES DU TRAITÉ DU JEU DE WHIST.

LE JEU

DE L'IMPERIALE.

POUR donner une idée de ce jeu aussi claire que nous nous sommes proposé, nous commencerons par l'idée générale du jeu, que nous donnerons dans le premier Chapitre. Nous donnerons dans le second la maniere de marquer, & ensuite les regles qu'il faut observer pour bien jouer ce jeu.

CHAPITRE PREMIER.

Où l'on donne une idée générale du jeu de l'Impériale.

CEUX qui ont voulu chercher l'étymologie de ce jeu, ont cru l'avoir trouvée en nous disant, qu'il a été nommé de la sorte, d'un Empereur, qui le premier mit ce jeu en vogue; mais sans examiner si cette étymologie est vraie ou douteuse, nous disons, pour entrer en matiere, que les cartes avec lesquelles on joue à l'Impériale, sont les mêmes avec lesquelles on joue au piquet; c'est-à-dire, trente-deux: savoir le roi, dame, valet, as, dix, neuf, huit & sept; ou bien trente-six, en y ajoutant le six de chaque couleur, comme on fait dans plusieurs Provinces.

L'on peut jouer à trois à l'Impériale, &

en ce cas il faut nécessairement que les six y soient; mais le jeu le plus ordinaire est d'y jouer deux. Avant que de commencer à jouer, il faut convenir de ce que l'on veut jouer, & à combien d'impériales on jouera la partie, qui est ordinairement à cinq: il est cependant de la volonté des joueurs de la faire de plus ou de moins.

Après être ainsi convenu, l'un des deux prend les cartes, qu'il bat & présente à son adversaire, pour voir à qui fera le premier; & comme c'est à ce jeu un avantage de donner, celui qui tire la plus haute carte, fait; au lieu qu'au piquet, il commande de faire.

Celui qui doit mêler ayant bien battu les cartes, les présente à couper à son adversaire, qui doit le faire nettement: après quoi, il lui donne & se donne alternativement trois à trois, ou quatre à quatre, douze cartes: il tourne ensuite la carte de dessus le talon, qu'il laisse dessus, & c'est de cette couleur dont est la triomphe.

Il y a au jeu de l'Impériale des cartes que l'on appelle *honneurs*, qui sont le roi, la dame, le valet, l'as & le sept, lorsque le jeu est de trente-deux cartes; au lieu que c'est le six, lorsqu'il est de trente-six: chaque honneur vaut quatre points à celui qui les a; mais il faut, pour qu'ils vaillent, qu'ils soient de triomphe, c'est-à-dire, de la même couleur que la carte tournée sur le talon.

Observez que les cartes ont toujours même valeur, & que leur valeur est la valeur or-

dinaire; ſavoir, le roi, la dame, le valet, l'as, le dix, le neuf, le huit, le ſept & le ſix, le plus fort de la même couleur enlevant le plus foible.

Obſervez encore que lorſque l'on joue à trois, chacun ayant douze cartes, il ne reſte par conſéquent point de talon; ainſi celui qui mêle pour faire la triomphe, tourne la derniere carte de celles qu'il prend, & c'eſt de celles-là dont eſt la triomphe.

Les cartes données, comme on l'a dit, & la tourne faite, celui qui eſt le premier à jouer commence, comme au jeu de piquet, d'aſſembler la couleur dont il a le plus de cartes, pour en faire ſon point qu'il accuſe, & pour lequel il compte quatre points, ſi ſon adverſaire ne le parc pas, c'eſt-à-dire, s'il n'en a pas davantage; car s'il étoit égal, le premier, à cauſe de la primauté, le compteroit comme s'il étoit bon; au lieu que l'adverſaire l'ayant ſupérieur, le compte également pour quatre points.

Il examinera cependant, avant que d'accuſer ſon point, s'il n'a point d'impériale, auquel cas il faudroit la montrer auparavant, ſans quoi elle ne vaudroit plus rien. Il y a de pluſieurs ſortes d'impériales, & chaque impériale vaut vingt-quatre points.

La premiere ſorte d'impériale eſt de quatre rois ou quatre dames, quatre valets, quatre as, ou bien quatre ſept, lorſque le jeu eſt de trente-deux cartes, & les quatre ſix, lorſqu'il eſt de trente-ſix.

La feconde, le roi, la dame, le valet & l'as d'une même couleur.

Il y a encore l'impériale tournée, qui eft lorfque tournant un roi, une dame, un valet ou un as, on a dans fon jeu les trois autres cartes de la même couleur, qui parfont le roi, la dame, le valet & l'as.

Enfin, il y a l'impériale que l'on fait tomber, & qui a lieu, lorfqu'ayant le roi, la dame ou autres triomphes, on leve les autres triomphes, qui forment l'impériale. Cette impériale n'a lieu que pour la couleur en laquelle eft la triomphe.

Vous obferverez que celui qui a dans fon jeu le roi, la dame, le valet & l'as de la couleur dont il tourne, compte pour cela deux impériales. Après que l'on a compté fes impériales, qui doivent, pour être bonnes, être étalées fur la table & accufées, on accufe le point, comme il a été dit, & celui qui eft le premier à jouer, jette telle carte de fon jeu qu'il juge à propos, & fur laquelle l'adverfaire eft obligé de fournir de la même couleur s'il en a, & de prendre s'il peut, autrement de couper, ne pouvant point non-feulement renoncer à ce jeu, mais même gagner, fi l'on fait une faute. L'on joue de la forte toutes les cartes : après qu'elles font jouées, chacun compte ce qu'il a, & celui qui en a plus que l'autre compte quatre points pour chaque levée qu'il a de plus que les fix qu'il doit avoir, & il les marque pour lui.

Vous obferverez que lorfque l'on joue à trois, celui qui eft le premier à jouer eft

obligé de commencer par atout: le jeu se joue du reste comme à deux; car celui qui fait plus de quatre levées, qu'il doit avoir pour ses cartes, marque quatre points pour chaque levée qu'il a de plus. Voilà, en général, ce qu'il faut savoir pour jouer à l'impériale: voyons maintenant la maniere de marquer & de compter le jeu.

CHAPITRE II.

De la maniere de marquer le jeu.

Après avoir mêlé les cartes, donné, convenu de ce que l'on joue, & à combien d'impériales, il y a au bout de la table un corbillon, avec des fiches & des jetons, qui servent à marquer le jeu. On marque l'impériale avec une fiche, & les quatre que l'on gagne avec un jeton pour chaque quatre, & lorsque l'on a six jetons de marqués, l'on marque à la place une fiche, qui est une impériale, chaque impériale valant vingt-quatre points.

Celui qui ayant mêlé tourne un honneur, c'est-à dire, un roi, une dame, un valet, un as, un sept, lorsque le jeu est de trente-deux cartes, ou un six, lorsqu'il est de trente-six, marque pour lui un jeton, qui vaut quatre points.

Celui qui coupe avec le six de triomphe, ou le sept, lorsqu'il n'y a point de six, ou bien avec l'as, le valet, la dame ou le roi, ou le jouant autrement fait la levée, marque

que autant de jetons, qui valent chacun quatre, qu'il a levé de ces honneurs.

Celui qui ayant joué un de ces honneurs, le perd, parce que son adversaire joueroit un honneur plus fort, bien loin de compter l'honneur qu'il auroit joué à son avantage, celui qui leveroit la levée de droit, marqueroit un jeton pour chaque honneur; de même celui qui, ayant joué le sept de triomphe, lorsqu'il n'y a point de six, ou le six, perdroit la levée que l'autre leveroit par une triomphe qui ne seroit pas un honneur, il ne laisseroit pas de marquer à son avantage l'honneur qu'il leveroit, encore qu'il ne l'eût pas joué.

Celui qui, après avoir fini de jouer six cartes, s'en trouve de plus que ses douze, qu'il doit avoir de son jeu, gagne quatre points, qu'il marque pour lui, pour chaque levée qu'il a de surplus que l'autre: lorsque l'on joue à deux, c'est de deux cartes; & de trois, lorsque l'on joue à trois.

De même, comme il a été déjà dit, celui qui a plus de points que l'autre, marque à son avantage quatre pour le point, n'importe qu'il ait trois, quatre, cinq, six, sept, huit ou neuf cartes de point, en observant que lorsque le point est égal, celui qui est le premier, compte quatre pour sa primauté.

Voilà les différents points que l'on compte, & qui, assemblés, forment une impériale. Il reste à faire observer que ces points peuvent être effacés, lorsqu'ils sont au-dessous de vingt-quatre ou de six jetons;

par exemple, si l'un des joueurs avoit du coup précédent vingt points ou moins, & que son adversaire eût une impériale en main, ou retournée, lorsqu'elles ont lieu, celui qui auroit l'impériale en droit, annulle les vingt points de son adversaire, qui seroit obligé de démarquer, sans pour cela démarquer lui-même ceux qu'il pourroit avoir, à moins que son adversaire n'eût aussi une impériale, qui effaceroit également les points de l'autre joueur. L'on marque chaque impériale par une fiche, en faveur de celui qui l'a. L'impériale que l'on marque, lorsque l'on a six jetons assemblés, efface également les points que l'adversaire peut avoir, & est marquée comme l'autre avec une fiche, en faveur de celui qui la fait, & la partie dure jusqu'à ce qu'un des deux joueurs ait fait le nombre d'impériales auquel on a fixé la partie.

L'on doit compter d'abord la tourne, ensuite les impériales, qu'on a en main, ou de la tourne, lorsqu'elles ont lieu: ensuite le point; après le point, les honneurs que l'on gagne sur les levées que l'on fait, & ensuite ce que l'on gagne de cartes.

Comme tout ce qu'on pourroit dire de plus sur ce jeu, se trouvera dans les regles suivantes, il est à propos d'y passer, pour ne pas amuser le lecteur par une lecture inutile.

REGLES

DU JEU DE L'IMPERIALE.

I. LORSQUE le jeu se trouve faux, le coup où il est reconnu faux ne vaut pas, les précédents sont bons.

II. S'il se trouve une ou plusieurs cartes tournées, on refait.

III. L'on donnera les cartes par trois ou quatre.

IV. Celui qui donne mal, perd sa donne & une impériale.

V. Une carte tournée au talon n'empêche pas que le jeu ne soit bon.

VI. Qui mêle son jeu au talon, perd la partie.

VII. Qui oublie de compter son point, ne le compte pas; il en est de même des impériales.

VIII. Qui ne montre pas ses impériales avant son point, ne les compte pas.

IX. Tout honneur jetté sur le tapis, vaut quatre points à celui qui le leve.

X. Celui qui pouvant prendre une carte jouée ne la prend pas, perd une impériale, soit qu'il ait de la couleur jouée, ou qu'il n'en ait pas, s'il a de la triomphe pour pouvoir couper.

XI. Celui qui renonce, c'est-à-dire, ne joue pas de la couleur dont on a joué, & qu'il a dans son jeu, perd deux impériales.

XII. Les impériales que perd celui qui

fait des fautes, sont au profit de son adversaire, si celui qui fait les fautes n'en a pas pour pouvoir démarquer, auquel cas il lui est loisible de se démarquer.

XIII. Celui qui a une impériale en main ou de tourne, lorsqu'elle vaut, efface les points que son adversaire a; il en est de même, lorsqu'il finit son impériale en comptant des points.

XIV. Celui qui fait une impériale avec les points des cartes qu'il gagne, ne laisse point de points marqués à son adversaire; au lieu que celui qui finit une impériale par les honneurs qu'il leve pendant son coup, ne peut empêcher de marquer ce que son adversaire gagne des cartes, s'il en gagne.

XV. La tourne est reçue à finir la partie plutôt qu'une impériale en main; l'impériale en main plutôt que l'impériale tournée, lorsqu'elle a lieu: l'impériale tournée plutôt que le point: le point plutôt que l'impériale qu'on fait tomber, & ladite impériale plutôt que les honneurs, & les honneurs plutôt que les cartes, qui sont les derniers points du jeu à compter.

XVI L'impériale retournée n'a lieu que lorsque l'on joue sans restriction, de même que l'impériale que l'on fait tomber.

XVII. L'impériale qu'on fait tomber, n'a lieu que dans la couleur qui est triomphe.

XVIII. L'impériale de triomphe en main en vaut deux, sans compter la marque des honneurs.

XIX. Lorſque le point eſt égal, celui qui a la primauté le marque.

XX. Celui qui quitte la partie avant qu'elle ſoit achevée, la perd, à moins que ce ne ſoit d'un mutuel conſentement.

LE JEU

DU REVERSIS,

Tel qu'il ſe joue aujourd'hui.

Des formes de ce Jeu.

Le Reverſis ſe joue à quatre perſonnes, avec un jeu de cartes complet, excepté les dix. L'as prend le roi, le roi la dame, & ainſi de ſuite, & *l'on ne renonce jamais*, que dans un ſeul cas, expliqué plus bas à l'article Eſpagnolette.

On tire pour les places; &, comme il y a de l'avantage à donner les cartes, on tire pour la donne. Enſuite de quoi *la donne circule toujours par la droite.*

Il y a, entre pluſieurs autres, deux grands objets à ce jeu; ſavoir, *la partie*, & la *remiſe* au panier.

On expliquera ces termes dans la ſuite.

On donne onze cartes aux trois perſonnes avec qui l'on joue, & douze à ſoi-même, moyennant quoi il reſtera trois cartes. Chaque joueur en écarte une de ſon jeu & reprend une des trois du talon. Il n'eſt cependant pas obligé d'écarter pour repren-

dre; & dans ce cas il lui eſt permis de voir la carte qu'il laiſſe. Celui qui donne, en écarte une ſans reprendre. Cela donne quatre cartes à l'écart, qui ſervent à compoſer *la partie*; elles ſe placent toujours ſous le panier, où l'on entaſſe les remiſes. Ce panier circule conſtamment avec la donne, & doit toujours ſe trouver à la droite de celui qui donne.

Il y a 40 points au jeu, ſavoir les as comptent 4, les rois 3, les dames 2, les valets 1 chacun. Ces points ſeuls ſe comptent dans les levées que l'on fait; les cartes blanches ne comptant rien.

De la partie.

Nous avons déja dit que la partie ſe forme par les quatre cartes de l'écart. Les points s'y comptent comme dans les levées, à l'exception de l'as de carreau qui y compte 5, & du valet de cœur ou quinola, qui y compte 4. Aux points qui s'y trouvent, on ajoute toujours 4; & c'eſt proprement ce que l'on doit nommer *la partie*; attendu qu'il pourroit arriver que les 4 cartes de l'écart fuſſent toutes blanches; & que celui qui gagneroit la partie n'eût ainſi rien pour ſa peine.

Celui qui fait le plus de points dans ſes levées, perd la partie. Il la paye à celui qui la gagne.

Celui qui fait le moins de points, ou aucun point, ou point de levée, la gagne.

Il arrive ſouvent, que deux des joueurs ont le même nombre de points: alors celui

qui a le moins de levées a la préférence. S'ils avoient mêmes points & même nombre de levées, celui qui se trouve *le mieux placé*, gagne. Bien entendu, que celui qui n'a point de levée, a la préférence sur celui qui a une levée blanche. En général, aux cas d'égalité, le mieux placé est préféré.

Le *mieux placé* est toujours celui qui donne. Après lui c'est son voisin à la gauche, & ainsi de suite en passant par la gauche.

Lorsqu'un des joueurs fait toutes les levées, *la partie* ne se compte point. C'est le coup que l'on nomme le *reversis* par excellence.

Du coup nommé le Reversis.

Nous venons de dire que l'on fait le reversis, quand on fait seul toutes les levées. C'est le coup le plus brillant de ce jeu. Mais on ne *l'entreprend* pas toujours impunément.

Quand les neuf premieres levées sont faites, *le reversis est entrepris.* Alors, si l'on ne fait pas les deux autres levées, le reversis est dit *rompu à la bonne*, ou simplement *rompu.*

La donne se rapporte aux différents petits payements qui se font dans ce jeu. Il y a trois différentes bonnes.

1. *La premiere bonne*; c'est la premiere levée.

2. *La derniere bonne*; c'est la derniere levée, que l'on nomme aussi, *en dernier.*

3. *La bonne* pour le coup du reversis &

pour l'espagnolette, ce sont les deux dernieres levées.

Ne rompt le reversis, que celui qui fait une des deux dernieres levées contre le joueur qui l'auroit *entrepris*.

Il n'y a que celui qui fait le reversis qui puisse tirer la remise. Il n'y a aussi que lui qui puisse la faire, s'il le manque. Nous expliquerons ce coup dans le Chapitre suivant.

De la Remise & du Quinola.

Quand le jeu commence, chaque joueur met au panier deux jettons ou 10 fiches, & celui qui donne en met trois. Cette contribution forme le fonds des remises. Elle se renouvelle toutes les fois que le panier est vuide, ou qu'il y a moins que le premier fonds, c'est-à-dire 9 jettons. Ce fonds se nourrit par la contribution d'un jetton à chaque donne par celui qui donne.

La remise est attachée au valet de cœur ou quinola, qui est la carte la plus importante de tout le jeu. Toutes les fois que l'on donne le quinola en renonce, on tire la remise; cela s'appelle *placer ou donner le quinola*. Toutes les fois, au contraire, qu'il est forcé, (c'est-à-dire quand on est obligé de le donner sur un cœur, & nous avons vu Art. 1. qu'on ne renonce jamais:) il fait payer la remise, cela s'appelle *forcer le quinola*.

Toutes les fois que l'on est obligé de jouer le quinola, on fait la remise. Cela s'appelle *le quinola joué ou gorgé*. Excepté le



seul cas, où le joueur qui auroit joué le quinola, feroit encore le reversis; & encore faut-il qu'il ait joué le quinola avant la bonne, c'est-à-dire, à l'une des neuf premieres levées; & c'est le plus grand coup que l'on puisse faire à ce jeu; parce que l'on tire les revenus du reversis, & la remise.

Mais aussi si, se flattant de pouvoir faire le *reversis*, le joueur eût joué le quinola à l'une des neuf premieres levées, & qu'on lui rompît le reversis, il payeroit le reversis rompu, & en outre feroit la remise; c'est le coup le plus cher.

Si, en faisant le reversis, on joue le quinola à la 10e. ou 11e. levée, on ne tire point la remise. Mais l'on se fait payer du reversis fait.

Si dans un reversis entrepris on jouoit le quinola à la 10 ou 11 levée, & que le reversis fût rompu, on ne fait pas non plus la remise. Mais l'on paie le reversis manqué.

Dans les autres cas où l'un des joueurs fait ou manque le reversis, & qu'un autre place le quinola, ou bien que son quinola lui est forcé, celui-ci ne tire la remise, ni ne la fait. En un mot, du moment qu'il y a reversis, il n'y a point de remise, & le quinola redevient simple valet de cœur, (excepté dans les cas, expliqués plus haut) ou celui qui entreprend le reversis, leve le quinola avant la dixieme levée.

Des payements.

Ils sont en assez grand nombre: & il y a plusieurs choses à observer ici. Nous commencerons par les plus petits.

Celui qui donne un as en renonce, touche une fiche de celui qui fera cette levée. Si c'est l'as de carreau, il en recevra deux. On paye tout de suite sans se le faire demander; de même, en donnant le quinola en renonce, on recevra un jetton, ou 5 fiches.

Le joueur à qui l'on force un as, paye une fiche à celui qui le force; & deux, si c'est l'as de carreau.

Si quelqu'un force le quinola, il touche *un* jetton de chaque joueur, & *deux* jettons de celui qui tenoit le quinola.

Un, ou plusieurs as joués, de même que le quinola joué ou gorgé, se payent comme s'ils eussent été forcés; & se payent à celui qui gagne la partie; mais c'est à celui ci à s'en souvenir & à les demander.

Tous ces payements sont doubles en vis-à-vis.

Tous les payements susdits sont encore doubles à la premiere, & à la derniere bonne. De maniere, que si par hazard l'on forçoit le quinola, en vis-à-vis, à la premiere ou derniere bonne: on toucheroit 8 jettons ou 40 fiches de son vis-à-vis, & 2 jettons de chacun des autres joueurs. Et si l'on le forçoit ainsi de côté, celui-ci payeroit 4 jettons, le vis-à-vis en payeroit 4, & le troisieme joueur en payeroit 2.

La partie se paye aussi double, si c'est le vis-à-vis, qui la gagne.

Tous les payements susdits cessent, dès qu'il y a reversis, soit que le reversis se fasse, ou soit rompu à la bonne. Alors on rend tout ce qui s'étoit payé pendant le coup, sans se le faire demander: c'est-à-dire, qu'on rend à celui qui a payé, afin que personne ne paye ni plus ni moins que le reversis.

Le reversis se paye 16 fiches de chaque joueur, & 32 du vis-à-vis.

Celui qui rompt le reversis à la bonne, reçoit 64 fiches de celui qui l'avoit entrepris. Les autres joueurs n'ont rien.

De l'Espagnolette.

Trois as & le quinola; quatre as & le quinola; ou simplement quatre as, réunis dans la même main, font ce que l'on appelle *l'Espagnolette*.

Ce coup est souvent très compliqué, difficile à jouer. Il renverse à peu près tout ce que nous venons de dire jusqu'ici.

Pour abréger, j'appellerai *Espagnolette*, le joueur qui porte le jeu.

L'Espagnolette a le droit de renoncer en toute couleur pendant les neuf premieres levées. Il place de cette façon son quinola, quoique souvent seul en sa main, & tire conséquemment la remise; il donne ses as à droite & à gauche; il gagne toujours la partie, de quelque maniere qu'il soit placé. On diroit que l'on ne joue que pour lui; & effectivement, s'il joue bien, tous les avantages du jeu sont pour lui. Mais n'ayant le

droit de renoncer que pendant les 9 premieres levées, il doit fournir de la couleur que l'on joue aux deux dernieres, s'il en a; & s'il est assez mal adroit pour avoir gardé une grosse carte, par laquelle il se trouve dans la nécessité de faire une des deux dernieres levées, sa fortune change de face, & alors il fait tous les frais de la partie, c'est-à-dire,

1. Qu'il perd la partie, quand même sa levée ne feroit que blanche; & la paye à celui qui la gagne dans l'ordre naturel.

2. Qu'il fait la remise, s'il a placé le quinola, ou que l'ayant gardé dans l'espérance de le placer à la bonne, & étant entré mal-adroitement à la 10 levée, il le gorge à la derniere; mais il ne feroit pas la remise, si, étant Espagnolette par quatre as, un des autres joueurs *plaçât* le quinola, ou que le quinola fût *forcé*.

3. Qu'il rend *au double* les as ou quinola qu'il peut avoir donnés pendant le jeu, & qu'on lui a payés; ou bien aussi l'as ou le quinola, que les autres joueurs ont pu se donner réciproquement.

L'Espagnolette est libre de ne se servir point de son privilege, & de jouer son jeu comme un jeu ordinaire. Mais il ne le peut plus, dès qu'il a une fois renoncé *en vertu de son droit*.

L'Espagnolette n'est pas censé avoir perdu son droit, pour avoir fourni de la couleur que l'on demande, & même pour avoir pris; il faudroit pour cela que la levée lui restât.

L'Espagnolette, s'il force le quinola, en tire la consolation, en quelque époque du jeu que cela arrive. On comprend qu'il n'y a que trois époques, où cela puisse lui arriver.

1. Si se trouvant le premier à jouer, il joue cœur, & que le quinola fût seul dans quelque main.

2. Si, ayant par mégarde fait une levée dans le courant du jeu, il joue un cœur & force.

3. Si, étant entré malgré lui à la dixieme carte, il lui restoit un cœur à jouer & forçât par ce hazard à la derniere.

Faire entrer signifiera, si l'on veut, *faire levée.*

Si quelqu'un fait le reversis, *l'Espagnolette* paye seul pour toute la compagnie.

Si quelque joueur entreprend le reversis, & qu'un autre le rompe à la bonne; l'Espagnolette paye tout le reversis à celui qui rompt, (c'est-à-dire 64 fiches.)

L'Espagnolette peut rompre un reversis à la bonne, & en est payé, comme est dit ci-dessus; il peut aussi faire le reversis, & dès-lors son jeu n'est qu'un jeu ordinaire.

Si *l'Espagnolette* avoit placé son quinola, & qu'il y aye reversis fait ou manqué, il ne tirera pas la remise, selon la regle générale, *qu'en reversis il n'y a point remise*, excepté pour celui qui entreprend le reversis.

Si par as, roi, ou dame de cœur, l'un forçoit le quinola à *l'Espagnolette*, en quelque époque du jeu que cela arrive, il feroit la

remise, & payeroit, ainsi que les deux autres joueurs, ce qui est dû à celui qui force, selon les regles établies ci-dessus, excepté toujours s'il y a reversis.

Si l'Espagnolette n'entre pas d'ailleurs, il jouïra de tous ses autres droits, nommés ci-haut.

Des Loix du Jeu.

Elles sont en petit nombre.

On ne peut donner les onze cartes à chaque joueur qu'en trois fois, une fois par trois cartes & deux fois par 4; en se donnant toujours par 4 à soi-même. Toute autre façon de donner est vicieuse.

Carte tournée fait refaire; à moins que tous les joueurs ne jugent le coup bon, pour abréger.

Celui qui aura mal donné, perd sa donne. Il peut cependant refaire, en fournissant un jetton au panier.

Celui qui ayant mal donné, ne s'en seroit pas apperçu, ou n'en aura pas averti avant que l'écart soit fait, payera 4 jettons d'amende au panier, & le coup sera nul: & perdra en outre cette fois-là sa donne, sans pouvoir la racheter.

Des trois cartes du talon, la premiere est pour le premier joueur à la main, la seconde pour le second, & la 3e pour le troisieme.

Quiconque voit la carte de l'écart qui lui revient, & écarte ensuite, ne peut gagner la partie, ni placer son quinola, si par hazard il l'avoit, ni faire le reversis; & s'il

rompoit un reverſis, on ne lui payeroit rien. Il peut forcer le quinola, mais on ne lui en payera pas la conſolation; le joueur à qui l'on auroit de cette maniere forcé le quinola, feroit cependant la remiſe.

Il en eſt de même de celui qui prendroit ſa carte du talon, & n'écarteroit pas. Il n'a droit à rien.

Quiconque joue ſa carte avant ſon tour, payera un jetton au panier.

Si quelqu'un ſe trouvoit avoir écarté deux cartes au lieu d'une, & ne portât que dix cartes, il n'a droit à aucun payement quelconque; mais s'il rompt un reverſis, il en ſera payé; & s'il force le quinola, il en ſera payé.

Toutes les cartes qui ſe trouveront ſous le panier, comptent pour la partie, ſoit qu'il y en ait une de trop ou de moins.

La levée appartient à celui qui la ramaſſe. Cependant tout autre joueur peut en avertir & régler le coup, avant que l'on aye rejoué, s'il le juge à propos.

Il eſt permis d'examiner ſes propres levées, mais aucunement celles des autres, ſi ce n'eſt la derniere de toutes celles qui ſeront faites.

Quiconque renonce, ſans avoir l'Eſpagnolette, mettra 2 jettons au panier en guiſe d'amende, & ne pourra toucher aucun payement quelconque de ce coup-là.

LE NOUVEAU JEU

DE LA COMETE,

Avec des Observations sur les différentes manieres de le jouer.

POUR jouer le jeu de la Comete, il faut deux jeux de cartes entiers : on ôte les quatre as de chacun ; & pour ne pas brouiller les cartes, on met les noires dans un jeu, & les rouges dans l'autre jeu.

Il paroît que le nom de *Comete* a été donné à ce jeu, à cause de la longue suite des cartes qu'on jette en jouant chaque coup : les Cometes étant ordinairement accompagnées d'une longue traînée de lumiere, qu'on appelle la queue de la Comete.

Chaque jeu est composé de quarante huit cartes, au moyen de ce qu'on ôte les quatre as : l'on en donne dix-huit, trois par trois, à chacun : de sorte qu'il en reste douze au talon, que l'on ne doit point regarder. Si l'un des Joueurs porte la main sur le talon pour l'examiner, il paie la peine dont on est convenu en commençant.

L'on joue ce jeu comme au Piquet, deux contre deux, à trois, ou seul à seul. Les points & les paris de même qu'au Piquet, ainsi que la queue, pour marquer les coups ; on en joue pour l'ordinaire vingt-quatre. Le jeton vaut dix points, comme au piquet.

Si

Si l'on a mal donné, celui qui est le premier en carte peut obliger de refaire; mais s'il y trouve son avantage, il peut décider le coup bon, que ce soit lui ou l'adversaire qui ait la carte de plus, pour-lors celui qui a la carte de plus, joue avec dix-neuf cartes. Après que l'on a joué deux coups, qui font l'aller & le revenir, le dernier coup décide si on est marqué.

L'on met dans le jeu noir *le neuf de carreau*, & dans le jeu rouge *le neuf de trefle*, pour servir de Comete.

Les cartes étant données, pour jouer avec facilité, il faut les ranger de suite dans leur ordre naturel; savoir, les deux ensemble, les trois, les quatre, & ainsi de suite, en remontant jusqu'au roi. Il n'importe pas de quelle couleur soient les cartes, pourvu qu'elles soient de suite par le nombre.

Lorsque le jeu de chacun est arrangé, le premier commence à jouer. Il faut observer qu'il n'est pas astreint à commencer par un deux, qui est la plus basse carte du jeu; il peut jetter d'abord telle carte de son jeu qu'il veut.

Il est de l'avantage de ce jeu de commencer par la carte qui en a le plus de suite. Par exemple, le premier ayant des deux, des trois & des quatre, & n'ayant point de cinq; s'il a des cartes qui se suivent depuis le six jusqu'au roi, il ne commencera pas par un deux, parce qu'en jouant de cette façon, il ne pourroit se défaire que d'un deux, d'un trois & d'un

quatre, n'ayant point de cinq; mais il jettera d'abord un six, en disant six, sept, huit, neuf, dix, valet, dame & roi: par-là il jouera huit cartes, au lieu qu'en commençant par un deux, il n'en pourroit jouer que trois. Or, il y a de l'avantage à se défaire d'un plus grand nombre de cartes, parce que celui qui a plutôt fini & jetté toutes ses cartes, marque l'autre joueur des points qui lui sont restés dans la main.

Si cependant il arrivoit qu'on eût trois deux sans trois, & que d'ailleurs les cartes fussent assez de suite, comme il n'y a pas d'espérance de rentrer en jeu par un deux, n'y ayant point de cartes au-dessous, il faudroit commencer par cette carte, & dire deux sans trois, particuliérement quand on a des rois qui font rentrer en jeu.

Il est aussi une façon de jouer pour se défaire de deux dames, quand on en a trois, & qu'on n'a qu'un roi, en commençant par une dame, & disant dame & roi, dame sans roi: si l'on avoit deux neuf, deux dix, deux valets, trois dames & un roi, en commençant par le neuf, on dit, neuf, dix, valet, dame & roi; ensuite dame sans roi: cette façon de jouer donne quelquefois l'avantage de finir & de faire regorger la Comete, ou de finir en mettant la Comete pour neuf; ce qui arrive, lorsqu'on la met à la suite d'un huit ou après un *hoc*.

On appelle regorger la Comete, quand on

finit, & qu'elle reste dans le jeu de l'adversaire.

Il est encore un moyen sûr de se procurer des *hoc*, quand on a trois dames & qu'on n'a qu'un roi, en commençant par le roi, disant roi, ensuite dame sans roi: par ce moyen, une seule dame fait passer deux rois; & comme le talon est composé du quart des cartes, on doit supposer qu'il y en reste une de chaque espece. Si donc il reste un roi au talon, l'adversaire ne doit plus en avoir qu'un, pour mettre à la suite de la quatrieme dame, s'il l'a, ou à la suite de l'une des deux du joueur.

Si le jeu du premier en carte étoit composé de deux neuf, deux dix, deux valets, deux dames & deux rois, qui font dix cartes, ensuite d'un deux, ou trois, un quatre, un cinq, deux six & deux sept, sans huit, il faudroit commencer par jouer six & sept sans huit: & en supposant qu'il y a un neuf au talon, l'adversaire en mettant un huit, diroit huit sans neuf; pour-lors l'on reprendroit depuis le neuf jusqu'au roi, & ensuite il faudroit recommencer sept sans huit: l'adversaire en mettant un huit, diroit encore huit sans neuf, & alors on continuera depuis le neuf jusqu'au roi, qui font cinq cartes, & on reprendra depuis le deux, jusques & compris le six, qui fait la derniere. Si l'adversaire a la Comete, on la lui fait regorger de cette façon, parce qu'ayant encore dix cartes, il ne s'attend pas qu'elles font toutes de suite.

Quand on n'a pas la Comete, & qu'on

a quatre deux, un trois, un quatre, un cinq, un six, un sept, un huit sans neuf, & qu'on a toutes les autres cartes suivantes, jusques & compris le roi, même plusieurs dames & autant de rois, à la faveur desquels on rentre en jeu, il ne faut pas commencer par les deux; parce qu'après avoir joué le dernier roi, si on n'a plus que les quatre deux, le trois, le quatre, le cinq, le six, le sept & le huit, en mettant les quatre deux à la fois, on finit par le huit, & par ce moyen on fait regorger la Comete; parce que l'adversaire voyant encore dix ou douze cartes, ne s'imagine pas qu'elles soient si suivies.

Lorsqu'on a quatre cartes semblables, il ne faut les mettre à la fois, que quand on a celles au-dessous, & même ne commencer que par les cartes qui suivent ces quatre semblables; parce que l'adversaire n'en ayant point, doit indubitablement y rentrer, & que par ce moyen toutes celles qui restent au-dessous, sont des *hoc;* mais il ne faut jamais les mettre à la fois, quand on n'a aucune de celles au-dessous, à moins que le jeu ne se trouve disposé de façon, qu'en les mettant on puisse finir.

Comme l'avantage de ce jeu est de finir en mettant la Comete pour neuf, parce qu'on la fait payer quadruple, & qu'elle fait aussi quadrupler les points, il est bon de se ressouvenir quelles cartes manquent à l'adversaire; par exemple, je suppose que l'adversaire n'ait pas de cinq, & n'ait plus que trois cartes, & le Joueur un deux

& la Comete, il doit pour-lors dire deux ſans trois, parce que ſi l'adverſaire n'avoit point de trois, le Joueur finiroit par la Comete pour neuf; & en ſuppoſant qu'il eût un trois, & même un quatre, ce qui ne fait que deux cartes de trois qu'il a, il diroit trois & quatre ſans cinq, on l'interromproit, & on finiroit ſeulement par la Comete, qui pour-lors ne feroit pas ſeulement pour neuf & néanmoins ſe payeroit double, & feroit doubler les points de la carte de l'adverſaire.

Il eſt encore un moyen preſque ſûr de finir par la Comete pour neuf, quand on ſait que l'adverſaire n'a point de neuf, & qu'on lui ſuppoſe des huit; on garde la Comete en diſant, je ſuppoſe, trois, quatre, cinq & ſix ſans ſept: l'adverſaire dit en mettant un ſept & huit ſans neuf; pour-lors on finit par la Comete pour neuf.

Lorſque le premier, ayant jetté toutes les cartes qui avoient une ſuite, eſt obligé de s'arrêter à une qu'il n'a pas; par exemple, s'il dit quatre ſans cinq; alors le ſecond jette un cinq, s'il en a un. Il faut obſerver qu'après avoir jetté ſon cinq, il ne lui eſt pas permis de recommencer par telle carte de ſon jeu que bon lui ſemble, il doit ſuivre l'ordre naturel des cartes, depuis le cinq, en remontant juſqu'au roi, qui eſt la plus haute carte du jeu: après quoi il peut recommencer par telle carte de ſon jeu qu'il veut. Il faut encore obſerver que ſi ſes cartes ne vont pas de ſuite juſqu'au roi; par exemple, s'il n'a pas de

valets, il jettera ses cartes, en disant, cinq, six, sept, huit, neuf, dix sans valet; mais si l'autre Joueur n'a pas non plus de valets, alors celui qui a dix sans valet, n'est pas obligé de jetter une dame, qui est la carte au-dessus du valet; mais il peut recommencer par telle carte de son jeu qu'il veut.

Quatre cartes de même espece peuvent se jetter ensemble, suivant la volonté du Joueur & suivant son avantage. Ainsi celui qui a quatre valets, peut les jetter tous les quatre à la fois pour un seul valet; mais s'il n'a pas de dix, il ne doit pas se défaire de ses valets, qui sont nécessaires pour rentrer en jeu, lorsque l'autre Joueur jettera ses dix.

Celui qui a les trois neuf sans la Comete, ou avec la Comete, peut les jetter ensemble.

Celui qui a deux ou trois rois, peut les jetter tout de suite; & il doit le faire quand il sait qu'il n'y a plus de dames.

Il faut avoir l'attention de se défaire, autant qu'on peut, de ses cartes les plus hautes en point, comme de toutes les peintures qui valent dix chacune, des dix, des neuf & des huit, parce que, quand ces cartes restent dans la main, on est marqué d'un plus grand nombre de points; mais il faut s'en défaire à propos, parce qu'elles peuvent servir à interrompre la file des cartes de celui contre lequel on joue, & à rentrer en jeu. Cela dépend de la disposition des cartes qu'on a dans la main, & des conjectures qu'on peut faire sur le jeu

de la personne contre laquelle on joue, par les cartes qui sont déja passées.

Il faut aussi se défaire des basses cartes, telles que les deux & les trois, parce que, quand il y a un certain nombre de cartes jettées, il est difficile de rentrer en jeu par des deux & des trois, & on ne peut plus s'en défaire, à moins qu'on n'ait des rois, ou quelques cartes qui manquent à l'autre Joueur. En ce cas, comme on peut recommencer par telle carte qu'on veut, on jette les deux, les trois & les autres basses cartes qu'on peut avoir.

Il faut bien observer quelles cartes manquent à l'adversaire, auquel on peut faire regorger la Comete, quand on a cette carte qui lui manque & les autres de suite jusqu'au roi; & pour y parvenir, sans qu'il soupçonne qu'on puisse finir, il est de la prudence de garder cinq ou six cartes de suite, parce qu'après avoir joué le roi, on recommence, je suppose, par deux, trois, quatre, cinq, six & sept.

Il n'est pas permis, pour voir ce qu'on jouera, de regarder dans le tas de cartes qui ont été jettées sur le tapis, & on convient pour l'ordinaire d'une peine contre celui qui porte la main sur les cartes qui ont été jettées, & veut les étaler pour les examiner. Il faut s'attacher principalement à retenir dans sa mémoire les cartes qui sont passées, surtout celles qui manquent à la personne contre laquelle on joue, parce que si l'on n'a pas non plus de ces cartes, on est toujours le maître du jeu en jettant

les cartes inférieures qui vont de suite jusqu'à ces cartes; par exemple, un des joueurs ayant des sept, des huit, des neuf & des dix, & n'ayant point de valets; s'il sait que l'autre joueur n'a point non plus de valets, il jette toutes ses cartes qui vont de suite jusqu'au valet: par-là il reste maître du jeu, l'autre joueur ne pouvant l'interrompre; & après s'être défait des sept, des huit, des neuf & des dix qu'il pouvoit avoir, il recommence par telle carte de son jeu que bon lui semble, choisissant toujours celle qui en a le plus de suite, & par conséquent lui facilite le moyen de se défaire d'un plus grand nombre de cartes.

La Comete fait *hoc* partout, c'est-à-dire, que celui qui l'a, peut, en jettant les cartes, l'employer pour telle carte qu'il veut; elle est roi, dame, valet, dix ou telle autre carte, sélon la volonté de celui qui l'a dans son jeu, & suivant son avantage. Observez qu'après avoir employé la Comete pour une dame, ou pour une autre carte inférieure, on n'est pas obligé de jetter après la carte qui suit immédiatement; mais on peut recommencer par la carte qu'on veut.

Si le Joueur qui n'a pas la Comete, est obligé de s'arrêter à une carte qu'il n'a point; par exemple, si n'ayant pas de dame, il dit valet sans dame; celui qui a la Comete peut la jetter pour une dame, s'il est de son avantage d'interrompre la file des cartes de l'autre Joueur, & ensuite

reprendre le jeu par la carte que bon lui semble. Mais si celui qui n'a pas la Comete, se défait de ses cartes de suite, & dans leur ordre naturel, en remontant depuis une basse carte jusqu'au roi, on ne peut l'interrompre avec la Comete.

Si le Joueur qui a la Comete, n'a pas d'autre neuf, il n'est pas obligé, après avoir joué un huit, de la jetter pour neuf; il peut dire huit sans neuf, quoiqu'il ait la Comete dans son jeu. On tâche pour l'ordinaire d'arranger ses cartes de maniere qu'on puisse finir par la Comete, si la disposition du jeu le permet, parce qu'alors elle se paie quadruple; les points se comptent de même, mais il faut prendre garde de ne la pas conserver trop longtemps: car il peut arriver qu'ayant voulu la garder pour la derniere carte, afin de gagner davantage, l'autre Joueur trouve le moyen de se défaire de toutes ses cartes; & dans ce cas la Comete étant restée dans la main de celui qui l'avoit, il la paie double, & les points dont il est marqué se comptent doubles.

La Comete simple se paie deux jetons à celui qui l'a dans son jeu, & elle double, triple, quadruple & au-dessus, autant de fois qu'elle est sans-venir; ce qui arrive lorsqu'elle est restée dans le talon, composé, comme on l'a dit ci-dessus, de douze cartes.

Dans le cas où la Comete auroit été trois fois sans venir, étant quadruple, si l'on finissoit par la Comete, ce coup vaudroit

seize jetons, & trente-deux, si l'on finissoit par la Comete pour neuf.

Il en est de même lorsqu'on fait *opéra* en finissant par la Comete; il doit se payer, s'il y a trois remises, trente-deux jetons; & quand on fait *opéra*, en finissant par la Comete pour neuf, soixante-quatre jetons: c'est-là le plus fort coup de ce jeu.

Il faut observer que lorsqu'on joue trois à tourner, & que la Comete est remise entre deux des Joueurs, elle dort jusqu'au coup où les deux mêmes Joueurs se trouvent ensemble: alors elle se paie selon le nombre de fois qu'elle est restée dans le talon entre ces deux mêmes Joueurs.

Des cartes qui restent dans la main d'un Joueur, quand l'autre a fini, on compte celles qui sont avec figures pour dix, & les autres cartes pour autant de points qu'elles sont marquées, que le Joueur qui s'est défait de toutes ses cartes, marque en reste, ainsi qu'au piquet.

Quand on finit par la Comete, elle se paie double, & cela fait aussi doubler les points qui restent dans la main de l'autre Joueur: par exemple, s'il lui reste dans la main une dame, un valet & un cinq, on comptera cinquante points, au lieu de vingt-cinq.

Lorsque l'on finit par la Comete, & qu'on la place pour neuf directement, elle se paie quadruple, & les points se comptent de même.

Quand on reste avec la Comete, on la

paie double; & cela fait aussi doubler les points dont on est marqué.

Lorsque le Joueur qui est le dernier en carte, fait couler toutes ses cartes sans interruption, depuis la premiere jusqu'à la derniere, cela s'appelle faire *opéra*.

Quand on fait *opéra*, les points se comptent doubles.

Quand on fait *opéra*, en finissant par la Comete, elle se paie quadruple, & les points se comptent de même.

Lorsque l'on fait *opéra*, en finissant par la Comete pour neuf, elle se paie seize, & augmente suivant les remises, & les points se comptent huit fois; c'est-à-dire, que si celui qui est *opéra* a cent points dans la main, le Joueur qui a fait *opéra* marque en reste huit cents points.

Quand on est *opéra*, ou que l'on reste avec la Comete, on paie la Comete double, & les points se comptent quatre fois.

Les cartes blanches à ce jeu valent cinquante points, & empêchent que l'on ne compte l'*opéra* double.

Si la Comete est dans le jeu de celui qui a cartes blanches, elles lui valent cent points.

Celui qui a donné les cartes, peut aussi faire *opéra*: cela dépend de la convention que l'on fait en commençant. Il fait *opéra*, lorsqu'ayant interrompu la file des cartes de celui qui avoit la main, il se défait de ses dix-huit cartes sans interruption, depuis la premiere jusqu'à la derniere.

Il ne reste plus, pour faciliter l'intelli-

quatre dix, qui, comme on peuvent être mis ensemble dix, le valet, la dame & les rès quoi il jettera le trois, le inq, le six, son second sept, e qu'il fera valoir huit en cette lui qui a la Comete: pouvant pour telle carte qu'il veut. éra finit par la Comete, elle se , & les points qui sont dans la autre Joueur, se comptent qua-

mple d'un opéra, *finissant par la omete employée pour neuf.*

remier en cartes a dans son jeu , deux dames, deux valets, deux Comete & deux autres neuf, un sept, un six, un cinq, un quatre, & un deux; il jettera d'abord le le trois, le quatre, le cinq, le six, , le huit, un neuf, un dix, un valet ne dame & un roi; il jettera ensuite euf, un dix, un valet, une dame & oi; après quoi étant le maître de recommencer par la carte qu'il veut, il jettera sur le tapis la Comete pour la dix-huitième carte, en disant, neuf & Comete; r-là il finira par la Comete employée our neuf.

Voici encore une autre façon de jouer ce coup.

On peut commencer par jetter un neuf, un dix, un valet, une dame & un roi; ensuite jetter encore un neuf, un dix, un

gence de ce jeu, & faire connoître la maniere dont on se défait de ses cartes, qu'à donner des exemples des trois différents *opéra* qui peuvent se faire.

Exemple d'un opéra *qui se fait sans la Comete.*

Si le premier en cartes a dans son jeu deux rois, deux dames, deux valets, deux dix, un neuf, un huit, un sept, deux six, deux cinq, un quatre, un trois & un deux, il commencera par jetter sur le tapis un cinq, un six, un sept, un huit, un neuf, un dix, un valet, une dame & un roi; après cela, comme celui qui a jetté ses cartes de suite depuis une basse carte jusqu'au roi, est le maître de recommencer par la carte qu'il veut, il jettera un dix, un valet, une dame & un roi; après quoi il jettera un deux, un trois, un quatre, un cinq & un six. En jouant de cette façon, il se défera de dix-huit cartes de suite & sans interruption; ce qu'on appelle faire *opéra*. Dans ce cas, les points qui restent dans la main de l'autre Joueur, se comptent doubles, & s'il a la Comete, il la paie double à celui qui a fait l'*opéra*, & les points se comptent quadruples.

Autre exemple d'un opéra *finissant par la Comete.*

Si le premier en cartes a dans son jeu trois rois, une dame, un valet, quatre dix, la Comete & un autre neuf, un huit, deux sept, un six, un cinq, un quatre & un trois, il jettera d'abord un sept, le huit,

le neuf, les quatre dix, qui, comme on l'a obſervé, peuvent être mis enſemble pour un ſeul dix, le valet, la dame & les trois rois: après quoi il jettera le trois, le quatre, le cinq, le ſix, ſon ſecond ſept, & la Comete qu'il fera valoir huit en cette occaſion; celui qui a la Comete pouvant l'employer pour telle carte qu'il veut. Lorſque l'*opéra* finit par la Comete, elle ſe paie double, & les points qui ſont dans la main de l'autre Joueur, ſe comptent quadruples.

Autre exemple d'un opéra, *finiſſant par la Comete employée pour neuf.*

Si le premier en cartes a dans ſon jeu deux rois, deux dames, deux valets, deux dix, la Comete & deux autres neuf, un huit, un ſept, un ſix, un cinq, un quatre, un trois & un deux; il jettera d'abord le deux, le trois, le quatre, le cinq, le ſix, le ſept, le huit, un neuf, un dix, un valet, une dame & un roi; il jettera enſuite un neuf, un dix, un valet, une dame & un roi; après quoi étant le maître de recommencer par la carte qu'il veut, il jettera ſur le tapis la Comete pour la dix-huitieme carte, en diſant, neuf & Comete; par-là il finira par la Comete employée pour neuf.

Voici encore une autre façon de jouer ce coup.

On peut commencer par jetter un neuf, un dix, un valet, une dame & un roi; enſuite jetter encore un neuf, un dix, un

valet, une dame & un roi; après quoi l'on jettera le deux, le trois, le quatre, le cinq, le six, le sept, le huit, & pour la derniere carte la Comete, qui de cette maniere se trouve aussi employée pour neuf.

L'*opéra* finissant par la Comete pour neuf, est le plus grand coup que l'on puisse faire. Lorsque cela arrive, la Comete se paie seize, & augmente suivant les remises; & les points qui sont dans la main de l'autre Joueur, se comptent huit fois, comme on l'a dit auparavant.

On peut aussi jouer ce jeu avec quarante cartes, en ôtant les deux & les trois: pour-lors chaque Joueur aura quinze cartes, & le talon ne sera plus composé que de dix cartes.

Maniere de jouer le jeu de la Comete à trois, à quatre & à cinq personnes.

On peut jouer ce jeu trois ensemble, alors on donnera à chacun des Joueurs douze cartes, & il en restera douze dans le talon. Dans ce cas, les deux Joueurs, à qui il reste des cartes dans la main, paient sur le champ à celui qui s'est défait de toutes ses cartes, les points qu'ils ont dans la main; & celui des deux qui est marqué d'un plus grand nombre de points, mettra deux jetons à la queue, laquelle appartiendra à la fin de la partie à celui qui gagnera davantage.

Lorsque les deux Joueurs à qui il reste des cartes, auront dans la main le même

nombre de points, ils mettront chacun un jeton à la queue.

Le premier en cartes ayant jetté celles de son jeu, qui avoient une suite de cartes, & étant obligé de s'arrêter à une carte qu'il n'a pas, le Joueur qui est à sa droite, jette cette carte, s'il l'a; s'il ne l'a pas, le troisieme Joueur qui l'a dans son jeu la jette & continue; s'il ne l'a pas, le premier commencera par telle carte qu'il veut.

On peut aussi jouer quatre ensemble, en donnant à chacun dix cartes & il en reste huit au talon.

Si on veut jouer à cinq, on donnera neuf cartes à chaque Joueur, & il en restera trois au talon, en suivant les mêmes regles qui viennent d'être expliquées.

Maniere de jouer la Comete, en écartant comme au Piquet.

On peut jouer le nouveau Jeu de la Comete, en faisant un écart. On a dit ci-dessus, que ce Jeu se joue pour l'ordinaire comme au Piquet, à deux, à trois, à tourner, & à quatre, deux contre deux: en jouant de cette façon, il n'y a que deux personnes qui jouent ensemble, qui ont chacun dix-huit cartes, & il en reste douze au talon.

Quand on joue en faisant un écart, le premier peut prendre jusqu'à six cartes dans le talon, & il n'en peut prendre moins que deux.

Le second peut prendre trois cartes dans le talon, dans lequel il en reste toujours

trois; il faut qu'il en prenne absolument une.

Si le premier ne prend pas six cartes, il peut regarder celles qu'il laisse au second.

Les cartes écartées restent à côté du Joueur, qui peut les regarder quand il veut, de même qu'au Piquet, & on suit toutes les autres regles qui s'observent au Piquet pour les écarts.

Lorsque l'on joue trois ensemble, il reste, comme on l'a dit, un talon composé aussi de douze cartes; le premier en peut prendre six, & les deux autres chacun trois.

Lorsqu'on joue quatre ensemble, le talon est composé de huit cartes; le premier en prend quatre, le second deux, & les deux autres chacun une.

Lorsqu'on joue cinq ensemble, comme il ne reste que trois cartes dans le talon, on ne fait point d'écarts.

JEU DE LA MANILLE,

AUTREMENT APPELLE'

L'ANCIENNE COMETE.

Ce jeu, qui est à peu de chose près le même que le précédent, mais moins étendu, fut celui qui fit le premier divertissement de Louis XIV, Roi de France. Le nom de Manille, qu'on lui donna alors, fut plutôt un nom de caprice que de raison. A l'égard de celui de Comete, qu'il porte aussi, la longue suite des cartes qu'on jette en

en jouant chaque coup, comme nous avons dit ci-devant, a pu lui faire donner ce nom. Nous aurions bien pu nous diſpenſer de parler de ce jeu; mais comme nous nous ſommes propoſés dans cette édition de donner tous les jeux, tant anciens que nouveaux, nous avons jugé à propos de ne le pas omettre.

L'enjeu, ordinairement, eſt de neuf fiches qui valent dix jetons chacune, & de dix jetons, ce qui fait en tout cent jetons; l'on peut à ce jeu perdre fort bien deux ou trois mille jetons.

Le jeu de cartes avec lequel l'on joue à ce jeu, eſt compoſé de toutes les cartes, c'eſt-à-dire de cinquante-deux, & l'on peut y jouer depuis deux perſonnes juſqu'à cinq; le jeu à deux n'eſt pas ſi agréable qu'à trois.

Comme il y a de l'avantage à être premier à ce jeu, on voit à qui fera, & celui ſur qui le ſort tombe, prend les cartes, les mêle & les donne à couper à celui de ſa gauche; après quoi il les donne trois à trois, ou quatre à quatre, & partage ainſi toutes les cartes entre les joueurs, de maniere que ſi c'eſt à deux perſonnes qu'on joue, elles en auront chacune vingt-ſix; ſi c'eſt à trois, dix-ſept, & il en reſtera une; à quatre treize, & à cinq dix, & il en reſtera deux. Il faut remarquer que celles qui reſtent, demeurent ſur le tapis ſans être vues.

La principale carte de ce jeu eſt le neuf de carreau, & on l'appelle par excellence

la *Manille*; on la fait valoir pour telle carte que l'on veut, quand on joue les cartes; ainsi elle passe pour roi, dame ou valet, dix, & ainsi des autres inférieures, comme il plaît à celui qui la porte en main : il y a de la prudence à faire valoir cette carte à propos, comme l'on verra dans la suite.

Les cartes étant données, chaque joueur les range de suite dans l'ordre qui leur est naturel; savoir, l'as, qui ne compte que pour un; le deux, trois, quatre, & le reste en montant jusqu'au roi: & lorsque chacun a son jeu, le premier commence à jouer par telle carte de son jeu qu'il veut; mais il faut observer qu'il est de l'avantage de ce jeu de commencer par celles dont on a plus de cartes de suite, comme par exemple, supposé que depuis six il ait des cartes qui se suivent jusqu'au roi, il les jette l'une après l'autre, en disant, six, sept, huit, neuf, dix, valet, dame & roi; mais s'il y manquoit une de ces cartes, par exemple, si c'étoit un neuf, le joueur diroit, six, sept, huit sans neuf; si c'étoit le dix qui manquât, il diroit neuf sans dix, & ainsi des autres: le joueur d'après qui auroit la carte dont l'autre manqueroit, continueroit en la jettant, & diroit ainsi que l'autre, jusqu'à ce qu'il manquât de quelque nombre de suite, ou qu'il eût poussé jusqu'au roi; auquel cas il recommenceroit par telle carte de son jeu que bon lui sembleroit.

Vous observerez qu'il n'importe pas de quelle couleur soient les cartes, pour-

vu qu'elles soient de suite. Lorsque le joueur qui vient après celui qui a dit huit sans neuf, ou d'une autre carte, n'auroit pas le nombre manquant, cela iroit à celui de sa droite, qui pourroit encore ne pas l'avoir; enfin celui qui l'a le premier, continue à jouer son jeu; & si aucun des joueurs ne l'avoit pas, comme il arrive quelquefois, celui qui a dit le premier huit sans neuf, ou d'une autre carte, reçoit un jeton de chaque joueur, & recommence à jouer par telle carte que bon lui semble.

Il est important à ce jeu de songer à se défaire autant qu'on peut de ses plus hautes en points, comme de toutes les peintures, qui valent dix chacune, des dix, des neuf, & autres cartes des grands nombres, parce qu'on doit donner à celui qui gagne, autant de jetons qu'on se trouve de points dans les cartes que l'on a dans son jeu à la fin du coup.

Ceux qui veulent jouer petit jeu, ne donnent de jetons qu'autant qu'il reste de cartes.

Il est aussi avantageux de se défaire des as, parce que si l'on attend trop tard, il est difficile de se remettre dedans, à moins que l'on n'ait quelque roi pour rentrer : observez que celui qui pousse jusqu'au roi, commence à jouer par telle carre qu'il veut.

On se souviendra donc que l'on fait valoir ce que l'on veut la *Manille*, qui est le neuf de carreau; elle est roi, dame, valet, quatre, cinq, & tout ce que celui qui l'a veut la faire valoir. Quand celui qui a la

Manille la joue, chacun doit lui donner une fiche, ou moins, si l'on en est convenu; s'il attend à la demander, qu'elle soit couverte de quelque carte, il n'y est plus reçu, & c'est autant de perdu pour lui.

Celui qui, ayant la Manille, ne s'en défait pas avant qu'un des joueurs ait gagné la partie, est obligé de donner une fiche, ou moins si l'on en est convenu, à chaque joueur, & de payer outre cela à celui qui gagne, neuf jetons, pour le nombre de points que contient la Manille, ou bien un point, si l'on paie seulement un point par carte.

Celui qui a des rois, & qui les jette sur table en jouant son jeu, gagne un jeton de chaque joueur, pour chaque roi joué. De même si ces rois lui restent, il paie pour chaque roi restant un jeton à chaque joueur, & dix jetons au gagnant pour chacun, si l'on paie par points.

Celui qui a le plutôt joué ses cartes, gagne la partie, qui est une ou deux fiches, que chaque joueur a mis dans un corbillon, outre les marques qu'il retire de chacun pour les cartes qui lui restent en main.

Il n'est pas permis, pour voir ce qu'on jouera, de regarder dans le tas de cartes que l'on a jettées sur le tapis, à peine de donner un jeton à chaque joueur, à qui il sera dû, sitôt que la main du curieux aura touché les cartes; cette peine pourra n'avoir pas lieu, ou sera plus grande, si les joueurs en conviennent entr'eux.

LE JEU

DU PAPILLON.

Ce jeu qui eſt preſque inconnu à Paris, eſt cependant très-récréatif, & demande un ſavoir-faire que tous les joueurs n'ont pas. J'eſpere qu'on le goûtera, étant d'ailleurs d'un grand commerce.

On peut jouer au papillon, au moins trois, & au plus quatre. Le jeu de cartes avec lequel on joue, doit être entier, c'eſt-à-dire, de cinquante-deux cartes. Après être convenu des tours que l'on veut jouer, avoir taxé l'enjeu que l'on a pris, & autres choſes qui ſont de choix, on voit à qui fera: comme c'eſt un déſavantage de faire, c'eſt à la plus baſſe.

Celui qui eſt à mêler, donne à couper à ſa gauche, & donne à chacun des joueurs & prend pour lui trois cartes, qu'il ne peut donner autrement qu'une à une: après quoi il étend ſept cartes de ſuite du deſſus du talon, & qui ſont retournées, lorſque l'on joue à trois perſonnes, qui eſt la maniere la plus ordinaire de jouer ce jeu; & lorſqu'on le joue à quatre, il n'en étend que quatre ſur le jeu, afin que les cartes ſe trouvent également juſtes.

Il y a un corbillon au milieu de la table, dans lequel chacun, en commençant, met une fiche, plus ou moins, ainſi que l'on veut jouer gros jeu.

Celui qui eſt à la droite de celui qui a mêlé, examine ſon jeu, & voit ſi ſur le tapis il n'y a pas quelque carte qui puiſſe convenir avec celles qu'il a.

Vous obſerverez qu'il n'y a que les rois, les dames & les valets, de même que les dix qui ſont ſur le jeu, qui doivent être pris néceſſairement par des cartes d'une même peinture; un roi par un roi, une dame par une dame, ainſi des autres.

Vous obſerverez encore que plusieurs cartes de celles qui ſont ſur le tapis, ramaſſées enſemble, ſont bonnes à prendre par une ſeule: par exemple, il y auroit ſur le tapis, un as qui vaut un point, un quatre & un cinq, vous pouvez prendre ces trois cartes avec un ſeul dix que vous aurez dans votre jeu, ſi c'étoit à vous à jouer, & ainſi des autres cartes, qu'on peut appareiller de la même façon, & c'eſt-là où eſt la ſcience du jeu, puiſqu'on tire par-là deux avantages; le premier, que l'on leve du jeu des cartes qui pourroient accommoder les autres joueurs; & le ſecond, que l'on fait par-là un plus grand nombre de cartes, qui peuvent ſervir à gagner les cartes, pour leſquelles chacun paie ce dont on eſt convenu à celui qui les gagne.

Nous avons dit ſi c'étoit à vous à jouer, à cauſe que ſi vous n'étiez pas à jouer, celui qui ſeroit à jouer devant vous, pourroit prendre les cartes qui ſeroient ſur jeu à votre préjudice, ſi elles s'accommodoient au ſien.

Enfin, une regle générale, c'eſt qu'il faut avoir dans ſon jeu une carte telle qu'elle

puiſſe être, qui prenne, lorſque c'eſt à vous à prendre, lever une ou pluſieurs cartes pour faire ſon nombre de celles qui ſont ſur le tapis, ou, par exemple, avec un huit vous ne ſauriez lever deux huit qui ſeroient ſur jeu, mais un ſeulement; comme auſſi vous pourriez avec un huit lever ou deux quatre, ou un cinq & un trois, ou un ſept & un as, ou un ſix & deux, qui font entr'eux un pareil nombre.

On doit encore obſerver que, quoique l'on ait dans ſon jeu pluſieurs cartes pareilles à celles qui ſont ſur le tapis, on ne peut cependant en jouer qu'une à chaque tour de ſon jeu, & chacun à ſon tour de même.

Celui dont le tour eſt de jouer, & qui ne peut point lever des cartes qui ſont ſur le tapis, n'en ayant point de ſemblables dans ſon jeu, ou ne pouvant point en appareiller, eſt obligé d'étendre les cartes qu'il a en main; il met pour cela autant de jetons dans le corbillon qu'il met bas de cartes; & lorſque chacun a joué ſes trois cartes, ou par les levées qu'il a fait, ou en mettant ſon jeu bas, celui qui mêle donne de la même maniere trois cartes à chacun des joueurs, mais il les donne de ſuite du talon, & ſans plus couper, ou fait la même choſe en tâchant de s'accommoder des cartes qui ſont ſur le tapis.

Enfin, lorſque toutes les cartes ſont données, celui qui ſe défait de ſes trois cartes en prenant ſur le tapis, gagne la partie; & s'il y en avoit pluſieurs qui s'en défiſſent,

celui qui feroit le plus près de celui qui a mêlé par la gauche, gagneroit par préférence, & par conséquent celui qui a mêlé par préférence aux autres.

Vous voyez par-là que si la primauté a quelque avantage, elle a bien ses désavantages; en effet, il est de la justice de faire gagner celui qui gagne la partie avec moins de cartes à prendre, puisqu'il est plus difficile: & lorsque personne ne finit point, c'est-à-dire, ne se défait pas de ses trois cartes, comme il arrive souvent, celui qui joue la derniere carte en s'étendant, ou le dernier, n'importe, outre qu'il ramene toutes les cartes qui sont sur le jeu, pour servir à lui faire gagner les cartes, il reçoit encore de chacun des joueurs un jeton pour sa consolation. Vous trouverez ci-après les hasards de ce jeu, & ce que l'on paie pour ou contre.

Hasards & droits de payer au Jeu de Papillon.

I. Celui qui étend ses cartes, paie autant de jetons au corbillon qu'il a étendu de cartes.

II. Celui qui, en étendant ses cartes, étend un ou deux, ou trois as, se fait payer par chaque joueur autant de jetons qu'il a étendu d'as.

III. Celui qui, en prenant des cartes dessus le tapis, prend un ou plusieurs as, se fait payer autant de jetons par chaque joueur qu'il a pris d'as.

IV. Celui qui avec un as dans ſa main, tire un autre as ſur le jeu, gagne deux jetons de chacun; & celui qui avec un deux leve deux as qui ſont ſur le tapis, gagne quatre jetons de chaque joueur; & celui qui avec un trois en leveroit trois, en gagneroit ſix de même: celui qui avec un quatre leveroit les quatre as qui ſeroient ſur eu, gagneroit huit jetons de chaque joueur.

V. Celui qui ayant un roi, un valet ou autre carte dans ſon jeu, leveroit trois cartes de la même maniere, gagneroit un jeton de chaque joueur, & ce coup s'appelle *haneton*.

VI. Celui également qui auroit trois cartes d'une même maniere, dont la quatrieme ſeroit ſur le tapis, le prendroit avec ſes trois & gagneroit un jeton de chacun.

VII. De même celui qui en jouant leveroit toutes les cartes, ou la carte ſeule qui reſteroit ſur le tapis, gagneroit un jeton de chaque joueur, & ce coup s'appelle *ſauterelle*; en ce cas, celui qui joue, eſt obligé d'étendre ſon jeu.

VIII. Celui qui en jouant dans le courant de la partie, fait ſes trois cartes, gagne un jeton de chacun, & l'on appelle ce coup faire *petit papillon*: l'on dit dans le courant de la partie, puiſque celui qui les leve quand toutes les cartes ſont jouées, gagne la partie.

IX. Celui qui dans ſes levées a un plus grand nombre de cartes, gagne un jeton de chacun pour les cartes; lorſqu'elles ſont égales avec un des joueurs, perſonne ne

les gagne, mais elles se paient double le coup suivant.

X. Celui qui ne pouvant pas gagner la partie, étend le dernier ses cartes, gagne un jeton de chaque joueur, & l'on appelle ce droit *consolation.*

XI. Celui qui gagne la partie, ou est le dernier à s'étendre, prend pour lui les cartes qui sont sur le tapis, & elles lui servent à gagner les cartes.

XII. Lorsque le jeu de cartes est faux, le coup n'en est pas moins bon, pourvu que le nombre soit tel qu'il doit être.

XIII. Lorsque l'on a mal donné, le coup devient nul du moment qu'on s'en apperçoit; pour-lors on remêle, & celui qui a mal donné, met pour cela une fiche au corbillon.

XIV. Celui qui joue avant son tour, est obligé de s'étendre.

XV. Celui qui mêle, doit avertir que ce sont les dernieres cartes qu'il y a à donner, lorsqu'il n'y a plus que trois cartes pour chacun au talon.

Ce jeu, qui est fort aisé, donnera beaucoup de plaisir à ceux qui le joueront comme il faut, & dès qu'on l'aura joué, je suis certain qu'on le goûtera. Passons à un autre.

LE JEU DE L'AMBIGU.

L'AMBIGU est un jeu fort divertissant, & dont les regles sont fort aisées : son titre donne d'abord une idée de ce qu'il est, puisqu'il est en effet un mêlange de plusieurs sortes de jeux.

Pour jouer à l'ambigu, l'on prend un jeu de cartes entier, dont on ôte les figures, & dont on compte les points simplement, parce qu'ils sont marqués, un dix pour dix, un as pour un, ainsi des autres.

On peut jouer à l'ambigu depuis deux joueurs jusqu'à six : le jeu est plus gracieux à cinq ou six joueurs.

Avant que de commencer ce jeu, il est bon de prendre chacun un certain nombre de jetons, que l'on fait valoir tant & si peu que l'on veut, & marquer le temps ou les coups que l'on veut jouer : lorsque l'on marque le temps, il est permis à celui des joueurs qui perd la partie, de quitter avant le temps prescrit, & jamais à celui qui gagne, qui ne peut quitter avant ledit temps expiré, quand même un ou deux joueurs perdants auroient quitté ; & lorsque l'on marque le nombre de coups qui doivent être joués, tous les joueurs doivent jouer jusqu'à ce que la partie soit finie. Après avoir réglé toutes ces choses, on voit qui doit donner les cartes, de la maniere dont on juge à propos, soit à la plus haute ou à la plus basse, n'importe : après quoi, celui

qui eſt à mêler ayant battu les cartes, & fait couper le joueur de la gauche, diſtribue à chaque joueur deux cartes l'une après l'autre; & lorſque chaque joueur a vu ſes deux cartes, il voit s'il a un jeu d'eſpérance, & s'il l'a tel qu'il puiſſe eſpérer ou le point, ou la prime, ou bien la ſéquence, ou le tricon, ou le flux, ou deux de ces avantages, ou enfin le fredon; il doit s'y tenir, & dire je paſſe: il doit alors écarter une de ſes cartes, ou deux s'il veut; & celui qui a les cartes à la main lui en donne autant qu'il en a écarté, & ainſi des autres.

Ceux qui dès les deux premieres cartes qu'il leur donne, ont lieu d'eſpérer quelque choſe d'avantageux, au lieu de dire paſſe, diſent *baſter*, & mettent au jeu un ou deux jetons, ſelon ce qu'on aura convenu.

Celui qui fait, prend auſſitôt le talon, bat deréchef les cartes, donne à couper comme auparavant, & ſans toucher aux cartes, diſtribue de la même maniere deux cartes à chaque joueur; ce qui en fait quatre.

On examine encore ces quatre cartes, pour voir ſi on a un jeu d'eſpérance, ou tout formé; en ce cas, on s'y tient, ſinon on dit, *je paſſe*; ſi tous les autres en font de même, le dernier, qui eſt celui qui a les cartes, met deux jetons au jeu, outre ceux que chacun avoit mis pour faire la poule, & ceux de la batterie, c'eſt-à-dire, ceux qu'on avoit mis pour faire battre, & oblige par ce moyen tous les autres à garder leur mauvais jeu.

Il faut remarquer que si quelqu'un des joueurs a beau jeu, ou qu'il espere de l'avoir, par la disposition de ses quatre cartes, ou que le dernier ne veuille point mettre les deux jetons dont on a parlé, il dira: *va* de deux ou trois jetons davantage, ou de plus s'il veut; & si personne n'y tient, il levera la batterie, & le dernier, outre cela, lui donnera deux jetons, à moins que le dernier ne fasse lui-même la *vade*.

S'il arrive qu'ils soient deux ou plusieurs qui veuillent tenir la *vade*, chacun d'eux, pour-lors écartera à son tour ce qu'il voudra de cartes, ou point du tout, si bon lui semble, sans qu'il lui soit permis néanmoins pour cette fois de revenir sur les joueurs qui tiennent la *vade*, avant qu'ils aient écarté, & qu'on leur en ait donné au plus quatre à chacun pour la derniere fois.

Lorsque tous les écarts sont finis, chacun, selon son rang, commence à parler; & s'il ne lui est rien venu de ce qu'il espéroit, il dit, je passe; & si tous les autres disoient la même chose, la *vade* resteroit pour le coup suivant.

Mais si quelqu'un des joueurs a beau jeu, & qu'ayant fait le *renvi* il mette quelques jetons de plus qu'il n'y en a au jeu, il leur sera permis de tenir ou de passer; s'ils passent, il levera tout, & tirera de chacun des joueurs ce qu'il avoit de points, prime, séquence, tricon, flux ou fredon, qui valent chacun ce qu'on dira dans la suite.

Si quelqu'un des autres joueurs tient ce *renvi*, il peut renvier ensuite, & après que les renvis sont faits, & le jeu borné, chacun de ceux qui en font met son jeu à découvert, pour voir celui qui aura gagné; & les autres lui paient les séquences, tricon & le reste, ainsi que l'on est convenu.

Ce que l'on doit tâcher à ce jeu, c'est de se faire un grand point, ou la prime, séquence, tricon, flux ou fredon. Passons à l'explication de ces termes, où l'on dira en même-temps leur valeur.

Explication des termes du Jeu de l'Ambigu, & leur valeur.

Le point, qui est deux ou trois cartes d'une même couleur, comme carreau, trefle ou pique, &c. est le moindre jeu, & le plus haut point emporte le plus bas; & chaque joueur donne une marque, outre la poule, la vade, les renvis, à celui qui gagne par le point.

Il faut remarquer qu'une carte ne fait pas point; c'est-à-dire qu'un cinq & un quatre d'une couleur qui ne font que neuf, gagneroient par préférence à un dix, & ainsi des autres de la même maniere, trois cartes inférieures de points à deux cartes, dont les points feroient plus hauts.

La *prime* est quatre cartes de différentes couleurs: elle gagne par préférence au point & vaut deux jetons de chaque joueur:

si les points qui la composent sont au-dessus de trente, on l'appelle la grande prime. La plus haute emporte la plus basse.

La *séquence* est une tierce de cartes, comme cinq, six & sept de même couleur; elle emporte le point & les primes; & celui qui l'ayant, gagne, tire de chaque joueur trois jetons, outre la poule, la vade & les renvis: la séquence la plus haute en points emporte la plus basse.

Le *tricon* est trois dix, trois neuf, trois quatre, ou trois autres cartes d'une même espece; il emporte le point, les primes & la séquence, & vaut à celui-là, lorsqu'il gagne, quatre jetons de chaque joueur, outre la poule, la vade & les renvis; le plus haut tricon emporte le plus bas.

Le *flux* est de quatre cartes d'une même couleur, comme quatre cœurs ou quatre carreaux, & ainsi des autres: il gagne préférablement au tricon, à la séquence, à la prime & au point, & vaut à celui qui gagne, cinq jetons de chaque joueur, outre la poule, la vade & les renvis.

Les cinq jeux dont on vient de donner l'explication, sont les jeux simples qui composent l'ambigu. Venons maintenant à ceux qui sont doubles, parce qu'ils en contiennent deux; ce qui fait qu'ils emportent les simples.

Le tricon avec la prime, c'est lorsque trois as ou trois autres cartes de même espece sont jointes à une quatrieme carte d'une couleur différente; il emporte de

cette ſorte tous les autres jeux *ſimples*, & vaut à celui qui gagne avec ce jeu, ce que chacun de ces jeux lui produiroit ſéparément.

Le *flux* avec la ſéquence emporte le tricon avec prime & tous les jeux ſimples, & eſt payé de la même maniere, en prenant ſéparément ce qui devroit être payé pour chacun de ces jeux en particulier.

Lorſqu'on a quatre cartes de ſéquence, on emporte celle de trois, quand celle de trois ſeroit plus forte en point.

Le *fredon*, qui eſt quatre dix, quatre as, quatre neuf ou autres, & qui par conſéquent eſt le plus fort de tous les autres jeux, les emporte auſſi tous, & vaut huit points pour le fredon, & deux ou trois pour la prime, ſelon qu'elle eſt grande ou petite; le fredon le plus fort emporte le plus foible; celui d'as eſt le moindre de tous.

Lorſque le point, la prime ou la ſéquence & le flux ſe trouvent égaux, celui qui a la main gagne par préférence aux autres. Voilà qui eſt aſſez expliqué, paſſons maintenant aux regles de ce jeu.

REGLES DU JEU DE L'AMBIGU.

I. De deux ou trois jeux égaux, celui qui eſt le premier en carte l'emporte, ſi ce n'eſt au point ou deux cartes de ſéquence, comme quatre ou cinq & ſix, l'em-

l'emporteroient ſur deux & ſept, ou ſur ſept & quatre à point égal, & nombre de cartes égales.

II. Celui qui a fait le ſecond renvi, ne peut renvier au-deſſus des autres qui en ont été, ſitôt que les cartes ſont données pour la derniere fois.

III. Un des joueurs peut renvier ſur les autres, quand ils ont tous paſſé & qu'ils s'y ſont engagés; & le premier pour-lors peut être de ce *renvi*, comme les autres, & renvier même au-deſſus, s'il a aſſez beau jeu pour cela.

L'on peut, ſi l'on veut, d'un commun conſentement régler les renvis, afin de ne pas s'expoſer à une ſi grande perte.

IV. Quelque grand renvi qu'on faſſe, chacun ne peut perdre ni gagner que ce qu'il a de reſte de jetons devant ſoi, ou qui lui ſont dûs par les autres joueurs, & on ne peut l'obliger de tenir pour davantage.

V. On ne doit point à ce jeu faire de crédit, c'eſt-à-dire, ne pas jouer hors de la repriſe d'un joueur, que comptant. L'on peut même, ſi un joueur qui a perdu la repriſe veut jouer encore, décaver de nouveau, c'eſt-à-dire, reprendre de nouvelles marques qu'il doit payer auparavant.

VI. On peut demander ce qu'on a gagné juſqu'à ce qu'on ait coupé pour le jeu ſuivant, après quoi on n'y eſt plus reçu.

VII. Il n'eſt pas permis de tirer de l'argent de ſa poche, ni d'en emprunter après avoir vu la troiſieme carte; c'eſt pourquoi

si l'on a un jeu d'espérance sur les deux premieres, on peut le faire quand quelqu'un fait battre, & caver de ce qu'on voudra, disant j'en suis de tant de jetons.

VIII. Quoiqu'on n'ait rien de reste devant soi, ou que tout soit engagé au renvi, on ne laisse pas de payer la valeur du jeu à celui qui le gagne, c'est-à-dire, ce que valent les points, primes, séquences, flux ou tricons, &c. &, selon qu'on l'a remarqué ci-devant, encore qu'on ne fît pas des *vades* ni des *renvis*.

IX. Toutes les fois qu'on passe, il faut donner les cartes sans battre, & l'on ne bat & coupe que lorsqu'on fait la premiere & la seconde vade.

Quand il n'y a point assez de cartes pour en donner à chacun, & qu'il lui en faut, après avoir distribué toutes celles qu'on a, on prend celles qui ont été écartées qu'on bat, & qu'on donne à couper pour achever de rendre complet le nombre de cartes de chaque joueur.

X. Si quelqu'un des joueurs prévoit que les cartes ne suffisent pas pour les autres, & qu'on sera obligé de prendre les écarts, il lui est loisible de mettre le sien séparément, afin de ne le point enlever avec les autres, de crainte que les mêmes cartes qui lui sont inutiles, ne lui reviennent, & qu'étant bonnes, elles ne fissent beau jeu aux autres.

XI. Qui accuse son jeu à faux, comme séquence, flux ou prime, &c. & par conséquent ne les a pas, ne perd rien pour

cette méprise, à cause que pour que son jeu soit bon, il doit étaler sur table, & les autres pour cela ne doivent point brouiller leurs cartes, à moins qu'ils n'aient vû son jeu; car s'ils les avoient jettées ou mêlées avec leur écart, celui qui auroit accusé faux, ne laisseroit pas de gagner, en montrant son jeu, pour les punir de leur impatience.

XII. Qui a plus ou moins de cartes, soit à la premiere donne, soit après l'écart, perd le coup & l'argent, supposé qu'il ait été de la vade ou des renvis. C'est pourquoi il est de conséquence de prendre garde à son jeu, & de n'en point demander plus qu'il ne faut; car ce n'est point celui qui donne les cartes qui en porte la peine, si ce n'est lorsqu'il en prend trop pour lui-même.

XIII. Si celui qui donne les cartes manque à les battre & les faire couper, comme à se servir des écarts, ainsi qu'on l'a dit; il sera obligé de mettre quatre marques au jeu, & perdra son coup, sans que cela soit préjudiciable aux autres qui ne laisseront pas d'achever leurs renvis, & le coup dont ils seront payés, selon la valeur de leurs cartes.

XIV. Il n'est pas permis à aucun des joueurs de montrer son jeu ni ses écarts, sous la peine de perdre le coup, & payer encore au jeu quatre jetons.

Ce que ce jeu a de plus beau, sont les renvis qu'on y fait, & la curiosité qu'on a de voir les cartes que l'on tire pour trouver quelquefois ce qu'on y cherche; on

y cherche le plus souvent ce qu'on n'y trouve pas.

Ce jeu est assez de compagnie, & peut être introduit par-tout comme un amusement pour passer agréablement quelques heures de temps perdu: cependant, comme il pourroit aller loin, il convient de borner ce que l'on veut perdre, & ne pas souffrir que l'on joue après avoir perdu ce dont l'on est convenu.

LE JEU
DU COMMERCE.

Le jeu de cartes dont on se sert à ce jeu, est de cinquante-deux, qui font le jeu entier, & les cartes y valent chacune leur valeur naturelle, à la réserve de l'as qui vaut onze & est au dessus du roi, le roi au-dessus de la dame, & ainsi des autres.

On ne sauroit jouer à ce jeu moins de trois, & on peut y jouer jusqu'à dix ou même douze.

Après avoir vu qui donnera, celui qui doit mêler, bat les cartes qu'il fait couper par celui de sa gauche; ensuite il en donne trois à chaque joueur à la ronde, en commençant par sa droite; il lui est libre de les donner l'une après l'autre, ou toutes les trois ensemble, afin, comme l'on a dit, de ne pas amuser le tapis.

Chacun a devant soi un certain nombre de jetons qu'on apprécie à ce que l'on veut,

& dont chacun en met un au jeu en y entrant.

Le dessein qu'on doit avoir à ce jeu, c'est de tirer au point, ou bien avoir séquence ou tricon, & pour cela on arrange ses cartes, de maniere qu'elles soient disposées à faire l'un ou l'autre de ces jeux, dont voici l'explication.

Le point est deux ou trois cartes de même couleur; le plus fort emporte le plus foible : une seule carte ne fait pas point.

On appelle séquence ce qu'on appelle au piquet tierce, c'est-à-dire, as, roi & dame; roi, dame & valet; dame, valet & dix; valet, dix & neuf, & ainsi des autres, en observant toujours que la plus forte emporte celle qui l'est moins.

Enfin, le tricon, c'est trois as, trois rois, trois dames, trois valets, & ainsi des autres; le plus fort gagne.

Vous observerez que n'y ayant qu'un de ces trois jeux qui puisse gagner, celui qui a le point le plus fort gagne, lorsqu'il n'y a point de séquence dans le jeu ou de tricon; de même celui qui a la plus forte séquence, s'il n'y a point de tricon : car il faut savoir que le tricon gagne par préférence à la séquence, & la séquence au point.

Celui qui mêle à ce jeu est appellé banquier, & le talon la banque : le banquier a plusieurs privileges, il a aussi du désavantage; c'est ce que l'on verra à la fin de ce traité.

On ne tourne point à ce jeu, où il n'y a point de triomphe.

Quand les cartes sont données, le banquier met le talon devant lui, & dit qui veut commercer ? Le premier en carte après avoir examiné son jeu, dit pour argent, ou troc pour troc : cela dépend de lui, & ainsi du second, troisieme, &c.

Commercer pour argent, c'est demander au banquier une carte du talon à la place d'une autre carte qu'il lui donne, & qui est mise sous le talon, & il donne au banquier un jeton pour cette carte.

Commercer troc pour troc, c'est changer une carte avec celui qui est à sa droite ; & il n'en coûte rien pour cela ; ainsi chacun des joueurs l'un après l'autre, & suivant son rang, commerce jusqu'à ce qu'il ait trouvé, ou que quelqu'autre ait trouvé ce qu'il cherche.

Celui qui le premier a rencontré le point, la séquence ou le tricon, montre son jeu, & n'est point obligé d'attendre que les autres commerçans recommencent le tour lorsqu'il est fini : & si celui qui a un certain point auquel il veut se tenir, étend son jeu avant de commercer, ceux qui viennent après lui du même tour, ne peuvent commercer, & s'en tiennent à leur jeu ; & si celui-là étoit premier, personne ne commerceroit.

Lorsque l'un des joueurs a arrêté le jeu, celui de tous les joueurs qui a le plus fort point, la plus haute séquence, ou enfin le plus fort tricon, gagne, & l'on recommence un autre coup, celui de la droite du banquier mêlant.

Voici quels sont les privileges du banquier, & en quoi il y a avantage de faire.

Le banquier retire de ceux qui commercent pour argent un jeton pour chaque carte, qu'il donne du talon.

Le banquier ne donne rien à personne, quoiqu'il commerce à la banque.

S'il arrivoit entre plusieurs joueurs que le point fût égal, lorsqu'il n'y auroit point de séquence ou de tricon, le banquier gagneroit la poule par préférence aux autres.

Le banquier qui ne donne rien pour commercer à la banque, ne laisse pas de tirer un jeton de chaque joueur qui a commercé à la banque, lorsqu'il gagne la partie.

Le banquier peut également, comme les autres joueurs, commercer au troc; il doit aussi fournir au joueur de sa gauche qui veut commercer au troc avec lui, une carte de son jeu sans argent.

Voyons maintenant le désavantage qui se trouve à mêler ou à être banquier.

Le banquier, quelque jeu qu'il puisse avoir en main, lorsqu'il ne gagne pas la poule, est obligé de donner un jeton à celui qui la gagne, parce qu'il est censé avoir toujours été à la banque.

Le banquier qui se trouveroit avoir point, séquence ou tricon, & qui avec cela ne gagneroit pas la poule, parce qu'un autre joueur l'auroit plus haut, donneroit un jeton à chacun des joueurs: à quoi les autres joueurs ne sont pas tenus.

Ainsi l'on voit que si le banquier a de l'avantage, il arrive aussi quelquefois que,

quoiqu'il n'ait rien ou peu tiré de la banque, il est forcé de donner plus de jetons qu'il n'en a reçu.

Il seroit inutile de faire un article des regles de ce jeu, qu'on trouvera répandues dans ce que nous avons dit: il suffira de dire que, lorsque le jeu est faux, ou que l'on a mal donné, ou qu'il y a quelque carte tournée, on refait.

Ce jeu, qui n'a d'ancien que le nom, la maniere de le jouer étant nouvelle & plus divertissante, trouvera des partisans aussi bien à Paris que dans les Provinces; il est de compagnie, en ce que l'on peut y jouer jusqu'à douze personnes; & de commerce, en ce que l'on n'y peut perdre qu'à proportion que valent les jetons.

L'on jouoit autrefois ce jeu jusqu'à ce que quelque joueur eût perdu son enjeu, ce qui traînoit quelquefois trop loin; & d'autres fois on faisoit finir d'abord la partie par le malheur d'un joueur; il convient par conséquent mieux de régler les tours comme au quadrille: on pourra donc à douze personnes jouer cinq tours, & à proportion, lorsqu'on sera moins: un tour, c'est le temps que chacun mêle une fois; & la partie durera, avec des joueurs au fait du jeu, environ une heure.



LE JEU

DE LA TONTINE.

VOICI un jeu dont il n'a jamais paru de regle, & qui est même inconnu à Paris, quoique l'on le joue assez communément dans quelques Provinces; on a lieu de croire qu'il sera reçu avec plaisir, puisqu'il est fort amusant.

On peut jouer à la *Tontine* douze ou quinze personnes; plus l'on est, plus le jeu est divertissant.

Le jeu de cartes avec lequel on joue à la Tontine, est un jeu entier, où toutes les petites sont.

Il faut, avant que de commencer, prendre chacun une prise composée de douze, quinze ou vingt jetons, plus ou moins, que l'on fait valoir ce que l'on veut, & chacun en commençant la partie doit mettre trois jetons dans le corbillon qui est au milieu de la table; ensuite celui qui doit mêler ayant fait couper le joueur de sa gauche, tourne une carte de dessus le talon pour chaque joueur, selon son rang, & en prend une également pour lui.

Le joueur qui se trouve un roi par la carte tournée pour lui, tire trois jetons du corbillon à son profit: si c'est une dame, il en tire deux; pour un valet un; celui qui a un dix ne tire ni ne met rien; celui qui a un as donne à son voisin à gauche un jeton;

celui qui se trouve avoir un deux, en donne deux à son second voisin à gauche; & celui qui a un trois, en donne trois à son troisieme voisin à gauche: à l'égard de celui qui a un quatre, il met deux de ses jetons au corbillon; un cinq y en doit un, un six deux, un sept un, un huit deux, & un neuf un: on observe exactement de payer, & de se faire payer; après quoi le joueur à la droite de celui qui a mêlé, ramasse les cartes & mêle. Le coup se joue de la même sorte, & chaçun mêle à son tour.

Celui qui a perdu tous les jetons est mort: mais ce n'est pas à dire qu'il ait perdu entiérement espérance, puisqu'il peut revivre par le moyen de l'as que son voisin à droite peut avoir, & qui lui procure un jeton, ou par un deux que son second voisin à droite peut avoir, qui lui en vaudroit deux, ou bien par un trois que son troisieme voisin à droite peut avoir, & qui lui en vaudroit trois.

Un joueur avec un seul jeton joue, comme celui qui en a encore dix ou douze; & s'il perd deux jetons ou trois d'un coup, en donnant celui qu'il a, il est quitte.

Les joueurs qui sont morts, n'ont point de cartes devant eux, ni ne mêlent pas, encore que leur tour vienne, que lorsqu'on les a fait revivre, auquel cas ils jouent de nouveau; & celui enfin qui seul reste avec quelques jetons, est celui qui gagne la partie, & tire ce que chacun a mis pour la prise.

LE JEU
DE LA LOTERIE.

VOICI sans contredit le jeu de cartes le plus amusant, & d'un plus grand commerce: la beauté de ce jeu consiste à jouer dix ou douze, ou davantage même si l'on peut, & pas moins de quatre ou cinq.

On prend pour cela deux jeux de cartes où sont toutes les petites; l'un sert pour faire les lots de la loterie, & l'autre les billets.

Chacun doit prendre un certain nombre de jetons, plus ou moins, c'est à la volonté des joueurs, & on les fait valoir ce que l'on veut.

Les conventions faites, chacun donne les jetons qu'il a pour sa prise, & mettant tout ensemble dans une boîte ou bourse au milieu de la table, ils composent le fond de la loterie.

Chacun étant rangé autour de la table, deux des joueurs prennent un jeu de cartes, & comme il n'importe pas à qui les donnera, & qu'il n'y a nul avantage d'être premier ou dernier, c'est une honnêteté qu'on a pour ceux à qui on présente les cartes.

Cela observé, après avoir bien battu les cartes, & fait couper par les joueurs de la gauche qui ont les jeux de cartes, un des joueurs distribue de l'un des jeux de cartes,

une carte à chaque joueur: toutes ces cartes doivent rester couvertes, & on les appelle les *lots*; quand ces lots sont ainsi étalés sur la table, chacun qui en a un vis-à-vis de soi, est libre d'y mettre le nombre de jetons que bon lui semble, en observant surtout qu'il y en ait de plus gros les uns que les autres, & d'en mettre d'égaux le moins qu'on pourra.

Les lots ainsi taxés, celui qui a l'autre jeu de cartes en distribue à chacun une; on appelle celle-là les *billets*.

Chacun ayant pris sa carte on tourne les lots, & pour lors chaque joueur regarde si sa carte est conforme à quelque carte de celles qui composent les lots, c'est-à-dire, que s'il retournoit un valet de trefle, une dame de cœur, un as de pique, un huit de trefle, un six de carreau, un quatre de cœur, un trois de pique & un deux de carreau qui feroient les lots, celui ou ceux qui auroient leur carte pareille à une de celles-là, emporteroient le lot marqué sur ladite carte.

Après quoi chaque joueur qui tient les cartes ramasse celles qui sont de son jeu, & recommence après avoir mêlé de nouveau à les distribuer comme auparavant; l'on étale les lots de même, & on les tire avec les billets, ainsi qu'on vient de l'enseigner.

Les lots qui n'ont pas été tirés restent, & sont ajoutés au fond de la loterie.

Cette manœuvre dure jusqu'à ce que le fond de la loterie soit tout tiré, après quoi chacun regarde ce qu'il gagne, & le retire

avec l'argent de la prise, dont le joueur qui tire la loterie doit se charger & en répondre.

Et lorsque la partie dure trop, au lieu de ne donner qu'une carte pour billet à chaque joueur, on leur en donne deux ou trois, ou quatre à chacun, l'une après l'autre, suivant qu'on veut faire durer la partie; la grosseur des lots contribue beaucoup aussi à faire finir bientôt une partie.

Ce jeu est très-amusant & ne donne pas un plaisir médiocre; il y a lieu d'espérer qu'il sera reçu favorablement, n'y ayant d'ailleurs nulle difficulté qui puisse empêcher d'y jouer ceux-mêmes dont la vivacité ne permet pas la moindre application, puisque tout est hasard à ce jeu; mais un hasard où l'on ne risque de perdre que fort peu de chose, & où du moins la perte est bornée à un certain nombre de marques.

LE JEU

DE MA COMMERE,

ACCOMMODEZ-MOI.

Ce jeu a un fort grand rapport à celui du Commerce; & quoiqu'il ne soit guere joué que par certaines gens, il ne laisse pas d'être très-recréatif, & le soin qu'on a eu de lui donner un tour nouveau, pourra engager plusieurs personnes à en faire leur divertissement, étant d'ailleurs

un jeu fort aisé, & auquel on ne peut pas beaucoup perdre.

On le nomme, *ma commere, accommodez-moi*, parce que tout l'esprit de ce jeu ne tend qu'à chercher à s'accommoder, comme on verra dans la suite.

Pour jouer à ce jeu, il faut un jeu entier, où il y ait cinquante-deux cartes.

On peut y jouer sept ou huit personnes à la fois; chacun prend un enjeu qui est d'autant de jetons que l'on veut, & l'on fait valoir chaque jeton à proportion de ce que l'on a intention de perdre ou gagner: l'on se regle également là-dessus, pour mettre peu ou beaucoup au jeu pour celui qui gagne.

Après avoir vu qui fera, celui qui est à faire, mêle & fait couper le joueur qui est à sa gauche, après quoi il donne à chacun trois cartes, l'une après l'autre, ou toutes à la fois, & ensuite il met le talon sur la table sans en tourner aucune carte, n'y ayant point de triomphe à ce jeu.

Les cartes étant distribuées, on ne songe plus qu'à tirer au point, à la séquence & au tricon; le tricon emporte la séquence, la séquence le point, & toujours le plus fort, quand il y en a deux de la même façon, emporte le plus foible, ou celui qui est premier des deux à la droite de celui qui mêle.

Vous observerez que l'as est au-dessus du roi, & qu'il vaut onze points.

Le point à ce jeu consiste à avoir en main

trois cartes d'une couleur ; ce qu'on appelle, autrement. *Flux.*

La *Séquence* est trois cartes dans leur ordre naturel, comme as, roi & dame; roi, dame & valet; cinq, six & sept ; ce qui s'appelle une tierce au Piquet, avec cette différence, qu'il faut qu'au Piquet les tierces soient d'une même couleur, & qu'il n'importe pas à ce jeu, pourvu que les cartes se suivent.

Le *tricon* est trois as, trois rois, trois dix, ou trois autres cartes d'une même maniere.

Pour *s'accommoder*, & tâcher d'avoir les avantages qu'on vient de marquer, chacun arrange ses cartes, & voulant se défaire de celle qui l'accommode le moins, le premier en carte la prend de son jeu, & dit en la donnant à son compagnon à droite: *Ma commere, accommodez-moi*, & son compagnon lui rend à la place la carte de son jeu la plus inutile; & s'il n'a pas lieu d'être satisfait, il fait la même chose à l'égard de son compagnon à droite, & ainsi des autres, jusqu'à ce que quelqu'un des joueurs ait rencontré, auquel cas il étale son jeu, & gagne la partie, si personne n'a pas un plus haut point que lui, ou séquence ou tricon.

Vous observerez, comme il a été déja dit, que le tricon gagne par préférence à la séquence, la séquence au point, & celui qui a la primauté l'emporte sur l'autre en cas d'égalité.

Celui qui gagne le point tire la poule seulement; celui qui gagne par une séquence

K ij

tire non-seulement la poule, mais encore un jeton de chaque joueur; & celui qui gagne par tricon, gagne outre la poule deux jetons de chaque joueur.

Il faut remarquer que souvent tous les joueurs, après avoir bien promené leurs cartes incommodes, ne trouvent point à s'accommoder dès la premiere donne; & pour-lors quand on est ennuyé de ne rien trouver de ce que l'on cherche, celui qui a fait prend le talon, & en donne une à chaque joueur qui en rend une en place, en commençant par la droite & par le dessus du talon; il met les cartes échangées au-dessous; mais il faut que cela se fasse d'un commun consentement, autrement on recommenceroit à mêler.

Lorsqu'on a pris chacun une nouvelle carte du talon, on fait le tour comme auparavant, en s'accommodant l'un l'autre, jusqu'à ce qu'un des joueurs ait attrapé le point, une séquence, ou un tricon, & l'on pourroit même recommencer à en prendre du talon, si les joueurs ne s'accommodoient pas; mais cela arrive rarement: on ne fait aussi guere que deux donnes à ce jeu.

Il n'y a point d'autre peine pour celui qui donne mal, que de remêler, & lorsque le jeu est reconnu faux, le coup ne vaut pas, mais les précédents sont bons; & si même le coup où le jeu est reconnu faux étoit fini, c'est-à-dire, que quelqu'un eût gagné, le coup seroit bon.

LE

LE JEU
DE LA GUIMBARDE,
AUTREMENT DIT LA MARIÉE.

Le nom que porte ce jeu, marque assez l'enjouement qu'il renferme, lorsqu'on le joue: le mot de *Guimbarde* ayant été inventé pour signifier une danse qu'on dansoit autrefois, & qui étoit remplie de postures divertissantes: on appelle encore ce jeu la *Mariée*, parce qu'il y a un mariage qui en fait l'avantage principal.

On peut jouer à ce jeu depuis cinq jusqu'à huit ou neuf personnes, & en ce cas le jeu de cartes avec lequel on joue, est composé de toutes les petites; mais si l'on n'est que cinq ou six, on en ôtera toutes les petites jusqu'aux six ou sept, pourvu qu'il en reste assez pour faire un talon raisonnable.

Il faut prendre un certain nombre de jetons, que l'on fait valoir à proportion que l'on veut jouer gros ou petit jeu.

Cela fait, on a cinq especes de petites boîtes quarrées, ou de la façon d'une carte, dont l'une sert pour la guimbarde, qui est la mariée, l'autre pour le roi, l'autre pour le fou, la quatrieme pour le mariage, & la derniere pour le point; & les boîtes seront rangées sur la table en cette maniere.

FIGURES DES BOITES.

Le Point...... *Le Mariage*..... *Le Fou* ......

□ □ □

Le Roi..... *La Guimbarde*. ...

□ □

Chacun des joueurs met un jeton dans chaque boîte, ensuite on voit à qui fera, & celui qui doit mêler ayant battu les cartes, fait couper celui qui est à sa gauche, donne à chaque joueur cinq cartes, par trois & deux; après quoi il tourne la carte de dessus le talon, & c'est cette tourne qui fait la triomphe.

Mais avant que de passer outre, il est bon d'expliquer les termes de ce jeu.

Le point est trois, quatre ou cinq cartes d'une même couleur, une ni deux ne font pas point, & le plus haut point emporte le plus bas; & lorsqu'il se rencontre égal, celui qui a la main, gagne le point.

Le mariage, est le roi & la dame de cœur en main; c'est un très-grand avantage.

On appelle le fou, le valet de carreau.

Le roi, c'est le roi de cœur, nommé ainsi tout court, parce que c'est l'époux de la guimbarde qui est la dame de cœur.

Après donc que chacun a reçu les cinq cartes, & que la tourne est faite, chacun regarde dans son jeu s'il n'y a point quelqu'un de ces jeux dont nous avons parlé, comme le roi, la guimbarde, ou le fou; ils peuvent arriver tous cinq en un seul

coup à un joueur; comme s'il avoit le roi, la dame de cœur, le valet de carreau, & un ou deux autres cœurs, pour lui faire le point, il tireroit pour ses cœurs, supposé que son point fût bon, la boîte du point; pour le valet de carreau, la boîte du fou: pour le roi de cœur, celle du roi; & pour la dame, celle de la Guimbarde; & enfin pour tous les deux ensemble, celle du mariage; & lorsqu'on a quelqu'un de ces avantages séparément, on les tire à proportion qu'on en a, en observant de les étaler sur table avant que de les tirer: ensuite chacun accuse son point, & le plus haut l'emporte, comme il a déjà été dit.

Après que le point est levé, on met au fond chacun un jeton dans la même boîte, & ce sont ces jetons que gagne celui qui leve plus de mains que les autres.

Observez qu'il faut pour le moins faire deux mains pour l'emporter; car si les joueurs n'en font que chacun une, ce fond demeure dans la boîte pour servir au point le coup suivant, & si les deux joueurs avoient fait deux mains chacun, celui qui les auroit faites le premier, gagneroit.

La Guimbarde est toujours la principale triomphe du jeu en quelle couleur que soit la triomphe; le roi de cœur en est la seconde, & le valet de carreau la troisieme, qui ne change jamais; les autres cartes valent leur valeur ordinaire; & les as sont inférieurs aux valets & supérieurs aux autres cartes, comme dix, neuf, &c.

Le premier à jouer commence à jouer

par telle carte de ſon jeu qu'il veut, & le jeu ſe continue à jouer comme à la triomphe, chacun pour ſoi, & tâchant, autant qu'il eſt poſſible, de faire deux mains & davantage, s'il peut, afin d'emporter le fond.

Outre le mariage de la Guimbarde, il s'en fait encore d'autres, comme, par exemple, lorſqu'on joue un roi de carreau, de trefle ou de pique, & que la dame de l'une ou de l'autre de ces peintures, & de la même couleur, tombe deſſus, c'eſt un mariage, ainſi que lorſqu'ils ſe trouvent tous deux dans une même main.

On achevera de trouver dans les regles de ce jeu, ce qui ſemble manquer pour l'entiere ſatisfaction de ceux qui le voudront jouer.

REGLES DU JEU DE LA GUIMBARDE.

I. S'il arrive un mariage en jouant les cartes, celui qui le gagne, tire un jeton de chaque joueur, hors de celui qui a jetté la dame: ſi on a ce mariage en main, perſonne n'eſt excepté de payer ce jeton.

II. Celui qui gagne un mariage par triomphe, ne gagne qu'un jeton de ceux qui ont jetté le roi & la dame.

III. Il n'eſt pas permis de couper un mariage avec le roi de cœur, ni avec la dame, ni avec le valet de carreau.

IV. Qui a le grand mariage en main, c'eſt-à-dire, le roi & la dame de cœur, tire

deux jetons de chaque joueur, en jouant les cartes, outre les boîtes qu'il a gagné: quand on le fait sur la table, il n'en vaut qu'un; c'est-à-dire, lorsque le roi de cœur est levé par la Guimbarde, qui, par un privilege, à elle seulement accordé, enleve le roi de cœur.

V. On paie un jeton pour le fou, mais si indiscretement ce fou va s'embarquer dans le jeu, & qu'il soit pris par le roi ou la dame de cœur, il ne gagne rien; au contraire, il en paie un à celui qui l'emporte.

VI. Pour faire un mariage en jouant les cartes, il faut que le roi & la dame de la même couleur tombent immédiatement l'une sur l'autre, sinon le mariage n'a pas lieu.

VII. Celui qui a la dame d'un roi qui vient d'être joué & doit jouer immédiatement après, est obligé de la mettre pour faire le mariage; autrement il paieroit un jeton à chacun pour avoir rompu le mariage.

VIII. Celui qui renonce, paie un jeton à chaque joueur.

IX. Celui qui pouvant forcer, ou couper sur une carte jouée, ne le fait pas, paie un jeton à chaque joueur.

X. Celui qui donne mal paie un jeton à chaque joueur, & mêle de nouveau.

XI. Lorsque le jeu est faux, le coup où il est découvert faux, ne vaut pas, s'il n'est achevé de jouer: mais s'il est achevé de jouer, il est bon de même que les précédents.

XII. On ne doit pas jouer avant son

tour, & celui qui le fait, paie un jeton à chacun.

Telle est la maniere de jouer la Guimbarde, les regles en sont fort aisées, & ce jeu ne demande pas une grande attention; ce qui fait espérer que l'on s'en fera un amusement gracieux, & que l'on y jouera avec plaisir, étant un des jeux que nous avons traité des plus divertissants; l'on n'y aura pas joué deux ou trois fois que l'on le saura parfaitement, ce qui le rendra encore plus gracieux pour peu d'attention que l'on veuille faire à ces regles.

LE JEU

DE LA TRIOMPHE.

IL y a plusieurs manieres de jouer à la triomphe, qui ont toutes quelque rapport ensemble, mais qui différent aussi en plusieurs choses essentielles, ce qui fera qu'on spécifiera les différentes manieres dont on peut y jouer. Voici la maniere dont on joue à Paris.

On a un jeu de cartes ordinaire, c'est-à-dire, des cartes comme au Piquet, dont la valeur est naturelle, le roi emportant la dame, la dame le valet, le valet l'as, l'as le dix, le dix le neuf, le neuf le huit, & le huit le sept.

Ce jeu se joue un contre un, ou deux contre deux, & quelquefois même trois contre trois; lorsque l'on joue deux contre

deux, ou trois contre trois, ceux qui sont ensemble se mettent d'un côté de la table, & les adversaires de l'autre côté. Ils se communiquent leur jeu de la vue seulement, bien entendu ceux d'un même parti, & jouent ensuite suivant le rang où ils sont; enfin soit que l'on joue de la sorte, ou un contre un, on commence à battre les cartes, pour voir à qui fera; & comme c'est un désavantage de donner, celui des deux partis qui coupe la plus haute carte, ordonne à l'autre de faire; ce qu'il fait après avoir mêlé les cartes & fait couper son adversaire, ou celui qui est à sa gauche, s'ils sont plusieurs; il donne à chacun des joueurs cinq cartes, & en prend autant pour lui par une fois deux & une fois trois, & ensuite tourne la premiere carte de dessus le talon, qui fait la triomphe & qui reste dessus le talon.

Ensuite le premier à jouer joue telle carte de son jeu qu'il juge à propos, & dont les autres joueurs sont obligés de fournir, s'ils en ont, & de lever, s'ils en ont de plus hautes, ou de couper, s'ils ont des triomphes, en cas qu'ils n'aient pas de la couleur jouée; & celui des deux partis qui a fait trois mains ou levées, marque un jeu, & s'il faisoit vole, il en marque deux.

Il est loisible à l'un des partis qui a mauvais jeu, de donner le jeu à l'autre; & si la partie contraire ou le joueur adversaire, lorsque l'on joue tête à tête, ne veut point l'accepter, il perd deux jeux, s'il ne fait

pas la vole, au lieu qu'il gagne un jeu s'il l'accepte.

Voici les regles qu'on doit obſerver en jouant à la triomphe.

I. Lorſque le jeu eſt faux, ou qu'il y a quelque carte tournée, on remêle; les coups précédents ſont bons.

II. Celui qui en mêlant donne plus ou moins de cartes à l'un des joueurs, ou enfin donne mal, perd un de ſes points, s'il en a, ou le parti contraire le marque.

III. Celui qui entreprenant la vole ne la fait pas, perd deux jeux.

IV. Qui joue avant ſon tour perd un jeu.

V. Celui qui en fourniſſant d'une couleur peut lever la carte jouée, & ne la leve pas, perd un jeu.

VI. Qui n'ayant point de la couleur jouée peut couper & ne coupe pas, perd un jeu, encore que celui qui a joué devant lui eût coupé d'une triomphe plus forte que la ſienne.

VII. Celui qui renonce perd deux jeux; il perd la partie quand on en eſt convenu en commençant.

VIII. Celui qui ſeroit ſurpris à changer les cartes de ſon jeu avec ſon compagnon, ou reprendre les levées déjà faites, perdroit la partie.

IX. Qui quitte avant de finir la partie, la perd.

Il y a de la ſcience de bien conduire ce jeu, & il demande plus d'attention que l'on ne penſe pour être conduit comme il faut.

La partie ordinairement eſt de cinq jeux ou points. L'on joue autant de parties que l'on veut.

Autre maniere de jouer la Triomphe.

CETTE maniere de jouer ce jeu eſt plus connue dans les Provinces que la précédente: elle a généralement toutes les regles de l'autre; le jeu de carte en eſt le même; on voit de la même maniere à qui fera, l'on y donne cinq cartes également à chaque joueur; & la ſeule différence qu'il y a, c'eſt que l'on peut y jouer quatre, cinq, ou plus de joueurs, ſans être pour cela les uns avec les autres; au contraire, chacun fait ſon jeu, & lorſque deux des joueurs font deux levées chacun, celui qui les a plutôt faites, gagne le jeu & le marque comme s'il en avoit fait trois.

Vous obſerverez que celui qui renonce ou fait d'autres fautes, par leſquelles il doit perdre quelque point, s'il n'en a point, les autres n'augmentent pas pour cela les leurs; mais lorſque celui qui a fait la faute en gagne, il ne les marque pas, juſqu'à ce qu'il ait ſatisfait à ceux qu'il devoit prendre: ce jeu eſt fort divertiſſant & d'un grand commerce.

Autre maniere de jouer à la Triomphe.

Cette maniere de jouer est semblable à la précédente, en ce que chaque joueur joue pour soi; mais elle differe en ce que les as sont les premieres cartes du jeu, & qu'ils levent les rois: les autres cartes suivent leur ordre naturel.

Il y a même un avantage pour celui qui fait; c'est qu'après avoir donné les cartes, qui sont au nombre de cinq, s'il retourne un as, il pille, c'est-à-dire, il prend cet as qui fait la triomphe, & écarte telle carte de son jeu qu'il juge à propos à la place.

S'il y avoit même au-dessous davantage de cartes de la même couleur, en tournant sans interruption, il les prendroit en remettant sous le talon autant d'autres cartes de son jeu.

Il en est de même, si l'un des deux qui jouent a l'as de la triomphe en main, il pille aussi, c'est-à-dire, il prend la triomphe retournée & les cartes qui suivent, qui sont de la même couleur, en mettant autant sous le talon qu'il en a pris, afin qu'il n'ait pas plus de cartes qu'il faut dans son jeu: on appelle cette maniere de jouer à la triomphe, jouer à *l'As qui pille*; on joue du reste les cartes comme à la premiere maniere, & l'on fait la partie de tant & de si peu de points que l'on veut.

L'on peut encore jouer le jeu de cette maniere, & sans jouer à l'as qui pille: on pourra diversifier & le jouer, tantôt d'une

façon, tantôt de l'autre, en se souvenant d'avoir recours pour les regles générales, aux regles qui sont dans la premiere maniere de jouer. Passons de ce jeu à celui de la Bête, qui, pour le rapport qu'il a à celui-ci, doit être mis après.

LE JEU DE LA BETE.

Ce jeu ne demande pas moins d'attention que de pratique, pour le jouer comme il faut.

On a, dit-on, appellé ce jeu de la sorte, à cause que croyant souvent gagner en faisant jouer, on perd; mais je ne puis comprendre pourquoi par un contraste si grand, on l'appelle aussi l'homme, à moins que l'on ne nous ait voulu faire entendre par-là que l'homme qui est un être raisonnable, & qui cependant se prévient en sa faveur, devient semblable à une bête, lorsqu'il est déchu des espérances qu'il croyoit bien fondées, comme lorsqu'un joueur fait jouer un jeu, & que contre son attente il le perd; mais ce n'est pas ici le lieu de philosopher, venons plutôt a la maniere dont on joue ce jeu.

L'on joue ce jeu à trois, quatre, cinq, six & même sept personnes, & en ce cas il faut que le jeu soit composé de trente-six cartes, & que celui qui mêle, tourne l'avant-derniere carte qui fait partie de celle de son jeu, laissant la derniere pour *la Curieuse*, qui est la carte de dessous tout le jeu;

mais la maniere la plus belle est à cinq: on le joue gracieusement à trois aussi.

Le jeu de cartes avec lequel on joue la bête, lorsque l'on joue à sept, est de trente-six cartes; comme il a été déjà dit, qui sont depuis le roi jusqu'au six: il est le même lorsque l'on joue à six; mais lorsque l'on joue à cinq, il est de trente-deux, comme le jeu de Piquet, & à quatre & trois, il est de vingt-huit, parce que l'on ôte les sept.

Le roi emporte la dame, la dame le valet, le valet l'as, l'as le dix, ainsi des autres.

Après avoir tiré les places, celui qui a le roi, mêle; ou l'on voit à qui mêlera; lorsque chacun a pris un certain nombre de fiches & de jetons qui composent la prise ou l'enjeu, & que l'on fait valoir tant & si peu que l'on veut, on regle également le nombre de tours que l'on a dessein de jouer; ensuite celui qui est à mêler bat les cartes, & après avoir fait couper le joueur de sa gauche, il en distribue cinq à chaque joueur, qu'il donne par deux fois deux, & par une ensuite, ou bien par deux ou trois, ou trois & deux, ou bien enfin par deux & par une ensuite, & après cela deux encore; cela dépend de la volonté de celui qui donne, mais il doit donner tout le long de la partie de la même maniere qu'il a commencé.

A la bête, il y a de l'avantage à être le premier à jouer.

Après que celui qui mêle a donné cinq cartes à chaque joueur, & qu'il en a pris autant pour lui, il tourne la premiere carte

du dessus du talon, qu'il laisse tournée sur ledit talon au milieu de la table, & c'est cette carte retournée qui fait la triomphe.

Pour jouer avec regle à la bête, on a une assiette d'argent, d'étain ou de faïence retournée, n'importe, & chacun commençant met une fiche devant soi, dont une partie est sous l'assiette, & partie dehors, & avec cela deux jetons, un qui fait le jeu, & l'autre que celui qui a le roi de triomphe gagne, encore qu'il ne joue pas, pourvu que le coup se joue, & celui qui mêle en met un troisieme; c'est à ce jeton que l'on connoît celui qui a mêlé: lorsque quelqu'un gagne, il tire ces jetons, avec une fiche seulement, & ainsi des autres, jusqu'à ce que toutes les fiches soient tirées, après quoi chacun en remet une autre, & c'est ce qu'on appelle un tour; ces coups où toutes les fiches sont mises à la fois, se tirent différemment par ceux qui ayant fait jouer, gagnent; & celui qui faisant jouer peut avoir la vole, gagne non-seulement le jeu, mais encore tout ce qui est sur le jeu, même les fiches & les bêtes qui sont faites, encore qu'elles n'aillent pas sur le coup, & il retire aussi un jeton de chaque joueur: il ne risque cependant rien de l'entreprendre, puisqu'il n'y a aucune peine que le chagrin de ne pas la faire, lorsque l'ayant entreprise, il ne la fait pas.

Et lorsque celui qui fait jouer ne gagne pas, il fait la bête d'autant de jetons qu'il auroit pu gagner: par exemple, si le coup étoit simple, celui qui feroit la bête, lorf-

que l'on eſt cinq joueurs, la feroit d'onze jetons, parce que la fiche & le jeton que chacun met devant ſoi pour le jeu, en font dix, & le troiſieme jeton que celui qui mêle met, en fait l'onzieme.

On ne parle point de celui que chacun met au-deſſus de l'aſſiette; celui qui a le roi de triomphe le tire, à moins que celui qui a le roi ne faſſe jouer le coup & le perde, auquel cas le roi reſteroit, ſans que perſonne le tirât.

Lorſqu'un des joueurs a tiré le roi, chaque joueur doit mettre un jeton ſur l'aſſiette pour le roi du coup ſuivant.

Toute bête ſimple doit aller ſur le coup où elle a été faite; de même s'il en faiſoit deux d'un coup ou davantage, comme il arrive ſouvent, elles doivent aller enſemble, & les bêtes doubles, ou qui ſont faites ſur d'autres bêtes, doivent aller ſur les coups ſuivants, en commençant toujours par les plus groſſes. Lorſqu'il y a une bête qui va ſur le jeu, les joueurs ne mettent point de jetons pour le jeu, excepté celui qui mêle, il met toujours un jeton devant lui; & celui qui gagne le jeu lorſqu'il y a une bête double deſſus, gagne, outre la bête qui va, une fiche qu'il tire, & les jetons qui ſe trouvent, ſoit par les donnes ou autrement; de même lorſqu'il fait la bête ſur ces coups, on l'augmente de la fiche, & des autres jetons qu'il auroit pu gagner.

Celui qui joue, doit pour gagner faire trois mains, ou bien les deux premieres,

c'est-à-dire, être le premier à faire deux mains, autrement il feroit la bête; quand on dit les deux premieres, on entend qu'aucun des autres joueurs n'en fait trois: car s'il en faisoit trois, encore que celui qui fait jouer eût fait les deux premieres, il feroit la bête.

Il arrive quelquefois qu'un des joueurs faisant jouer, ayant ou croyant avoir assez beau jeu pour cela, n'empêche pas qu'un autre joueur qui le suit ne puisse jouer s'il a un jeu assez beau pour pouvoir gagner contre tous; je dis contre tous, parce que pour être reçu à jouer de la sorte, il faut qu'il fasse *contre*: il est de l'avantage de tous les joueurs de faire perdre le contre, parce qu'il perd la bête double lorsqu'il perd, au lieu que celui qui a joué d'abord ne la fait qu'à l'ordinaire: remarquez qu'il faut avoir un très-beau jeu pour faire contre; & l'on n'est plus reçu à faire contre, dès qu'on a jetté une carte de son jeu sans le dire.

Il est de la prudence des joueurs de jouer de sorte à faire perdre celui qui fait jouer, en jouant de façon à le faire surcouper, ou s'en allant à propos de ses bonnes cartes, comme des rois, des dames, &c. Lorsque l'on n'a pas jeu à faire perdre, il faut cependant ne s'en défaire que lorsque l'on n'est point en danger de la vole; car en ce cas il faut garder tout ce qu'on croit pouvoir l'empêcher.

Lorsqu'il est joué d'une couleur, on est obligé d'en jouer si on a de la même couleur; sinon, il faut la couper d'une triom-

phe, & même d'une plus forte, en cas qu'on le puisse, que celui qui l'auroit de même déjà coupée, autrement ce seroit faire une faute; mais si la carte à laquelle on a renoncé est coupée d'une triomphe plus haute que celle qu'on a, on peut se défaire de telle carte de son jeu que l'on jugera le plus à propos pour l'avantage du jeu.

Quoique nous ayons expliqué le jeu d'une maniere assez claire, pour faire entendre de quelle façon on demande à jouer; cependant pour ne rien laisser de douteux, nous dirons que lorsque celui qui, premier à jouer, a vu son jeu, s'il a jeu à jouer, il dit je joue, ou sans rien dire, joue par telle carte de son jeu que bon lui semble, & le reste du jeu se joue de la maniere dont on a déjà si souvent parlé, qui est que celui qui fait la levée, rejoue jusqu'à ce que le coup soit fini, où l'on voit par les levées que chacun a, si celui qui a fait jouer a gagné ou fait la bête.

Et si le premier en carte n'ayant pas beau jeu ne vouloit point jouer, il diroit, je passe; le second, qui auroit vu son jeu, diroit, suivant son jeu, ou je joue, ou je passe, & ainsi des autres; & si quelqu'un d'eux faisoit jouer, le premier en carte commenceroit à jouer par telle carte qu'il voudroit.

Remarquez que d'abord qu'on a dit, je passe, on ne sauroit y revenir pour jouer, de même lorsqu'on a dit je joue, pour passer.

Lorsque tous les joueurs ont vu leur jeu, &

& que chacun a dit, passe; il dépend de chaque Joueur d'aller en curieuse: c'est en mettant un jeton au jeu, faire retourner la carte qui est à fond, & qui devient la triomphe. La premiere tourne étant annullée, celui ou ceux qui ont été en curieuse, peuvent faire jouer à la couleur de la curieuse: comme la curieuse est égale pour tous les joueurs, on doit l'admettre, étant d'ailleurs un agrément de ce jeu; mais on doit se contenter d'en tourner une.

On joue du reste le coup comme on l'auroit joué d'abord.

Nous avons dit au commencement de ce traité que celui qui avoit le roi de triomphe, retireroit les jetons qui sont sur l'assiette, & qu'on appelle simplement le roi; il reste à dire que celui qui tourne un roi, tire ces jetons de dessus l'assiette, comme s'il avoit le roi, pourvu toutefois en l'un & en l'autre cas, que le jeu se joue; car autrement le jeu resteroit dans le même état.

La vole, comme nous avons déjà dit, tire, non-seulement tout ce qui est à l'assiette, mais encore les bêtes qui ne vont pas sur le coup, & un jeton de chaque joueur: de même celui qui fait la *dévole*, c'est-à-dire, qui faisant jouer ne fait point de levées, double tout ce qui est sur le jeu, fait autant de bêtes qu'il auroit pu en gagner, & donne à chaque joueur un jeton.

Il reste à dire que pour faire jouer, il

faut avoir un jeu dont on puisse attendre trois mains, ou au moins deux mains bien assurées, qu'il faut en ce cas se hâter de faire, afin de les avoir premier; l'expérience apprendra dans peu de temps quels sont les jeux que l'on peut & doit jouer; les suivants sont de regle.

Dame, valet & neuf de triomphe, & un roi.

Valet, as & dix de triomphe: une dame & valet d'une même couleur.

Roi & as, un roi & renonce.

Roi & dame de triomphe, sans renonce ou avec renonce.

Dame, dix & neuf, & un roi.

Roi, as & neuf, & semblables qu'on peut perdre, mais que l'on gagne ordinairement, lorsque l'on joue trois personnes seulement, & même quatre; on peut le jouer à moindre jeu.

Celui qui renonce fait la bête; celui qui donne mal, paie un jeton à chacun, & refait; lorsque le jeu de cartes est faux, le coup où il est trouvé faux, ne vaut pas; les précédents sont bons.

Voilà tout ce que l'on peut dire du jeu de la Bête, dont on trouvera toutes les régles expliquées dans ce traité, & que l'on jouera avec plaisir si l'on s'y conforme.

LE JEU

DE LA MOUCHE.

Le jeu de la mouche tient beaucoup de la triomphe, par la maniere de jouer, & à quelque chose de l'hombre, par la maniere d'écarter; à la différence qu'à l'hombre ceux qui ne font pas jouer, écartent, lorsque celui qui fait jouer a fait son écart, au lieu qu'à la mouche tous ceux qui prennent des cartes du talon sont censés jouer.

On ne voit guere d'où ce jeu nous est venu, ni la raison pourquoi on l'a appellé de la sorte; mais comme ces connoissances ne sont point essentielles pour le savoir, nous passerons à ce qui regarde la maniere de le jouer, & nous en donnerons des regles qui pourront procurer du plaisir à ceux qui le joueront.

On joue à ce jeu depuis trois jusqu'à six: dans le premier cas, il ne faut qu'un jeu de carte, comme au Piquet; plusieurs joueurs mêmes ôtent encore les sept; & dans le second, il est nécessaire que le jeu soit composé de toutes les petites cartes, afin de fournir aux écarts qu'on est obligé d'y faire; enfin l'on doit, à proportion qu'on est de joueurs, laisser plus ou moins de cartes au jeu, afin qu'il y en ait toujours dans le talon (outre la carte tournée) de quoi pouvoir donner au moins trois cartes à chaque

joueur, au cas que tous voulussent à la fois aller à l'écart.

On voit à qui fera, étant toujours un avantage de jouer premier, attendu que l'on joue par telle couleur qu'on veut: après donc que l'on a vu celui qui est à mêler, & pris chacun un certain nombre de fiches ou jetons que l'on fait valoir plus ou moins, suivant que l'on veut perdre ou gagner.

Celui qui est à mêler donne à chaque joueur, & prend également pour lui cinq cartes, qu'il donne par deux & trois, ou trois & deux, même par cinq à la *fois*; mais les autres manieres sont plus honnêtes: il retourne ensuite la carte de dessus le talon, qui est celle qui fait la triomphe, & qu'il laisse retournée sur le tapis.

Le premier à jouer, après avoir vu son jeu, est le maître de s'y tenir ou de prendre une fois seulement tel nombre de cartes qu'il veut, jusqu'à cinq, & ainsi du second, après le premier, & des autres.

Observez que celui qui demande les cartes du talon est censé jouer, comme il a été déjà dit: on peut aussi jouer sans prendre, lorsqu'on a assez beau jeu, sans aller à fond; de même l'on ne peut point demander des cartes lorsqu'on a mauvais jeu, & qu'on ne veut pas jouer; ce qui arrive quelquefois à un joueur qui voit que devant lui il y en a qui se sont tenus à leurs cartes sans en demander, appréhendant qu'ayant mauvais jeu, il ne leur en vienne encore un de même, & qu'étant par conséquent forcés de jouer, ils ne fassent la *mouche*.

Celui qui jouant ne fait aucune levée, fait la *mouche*, qui consiste en autant de marques qu'on est de joueurs, & que celui qui mêle met seul, & ainsi chacun à son tour.

Lorsqu'il y a plusieurs *mouches* faites sur un même coup, comme il arrive souvent, surtout lorsqu'on est cinq ou six joueurs, elles vont toutes à la fois, à moins que l'on ne convienne de les faire aller séparément; mais comme il s'ensuit que celui qui mêle, met toujours la mouche qui fait le jeu, par conséquent celui qui fait la mouche, la fait d'autant de marques qu'il en va sur le jeu.

Celui qui n'a point jeu à jouer, & n'a ni demandé des cartes du talon, ni joué sans prendre, met son jeu avec les écarts, ou dessous le talon, s'il n'y avoit point d'écart.

Celui qui veut jouer sans aller à fond, dit seulement, je m'y tiens, il est censé jouer dès-lors.

Les cartes se jouent comme à la bête, & chaque main qu'on leve vaut un jeton à celui qui la fait, & qui tire le jeu; quand la mouche est double, il en tire deux, & trois quand elle est triple, & ainsi du reste.

Si les cinq cartes qu'on donne d'abord à un joueur sont toutes d'une même couleur, c'est-à-dire, cinq piques ou cinq trefles, & ainsi des autres, quoique ce ne soit point de la triomphe; celui qui les a, gagne la mouche sans jouer, & c'est ce jeu que l'on appelle la *mouche*.

Si plusieurs joueurs avoient ensemble la

mouche, c'est-à-dire, cinq cartes d'une même couleur, celui qui l'auroit de la couleur qui est triomphe, gagneroit par préférence aux autres, & autrement ce seroit celui qui auroit plus de points à la mouche; on compte l'as qui va immédiatement après le valet pour dix points, les figures pour dix, & les autres cartes les points qu'elles marquent, & si elles étoient égales en tout, la primauté gagneroit.

Celui qui a la *mouche* n'est pas obligé de le dire, même quand on lui demanderoit s'il la sauve; mais si on le lui demande & qu'il dise oui ou non, il doit accuser *juste*.

Si après que celui qui a la mouche a dit, je m'y tiens, c'est-à-dire, qu'il n'écarte point des cartes pour en prendre d'autres; les autres joueurs, sans réflexion, vont leur train ordinaire.

Le premier, lorsqu'il est question de jouer, qui a la mouche, montre ses cartes, leve tout ce qu'il y a au jeu & gagne même toutes les mouches qui sont dues, & ceux qui n'ont pas mis leur jeu bas, c'est-à-dire qui jouent, font une mouche chacun de ce qui va sur le jeu, sans pour cela qu'il soit besoin de jouer; c'est pourquoi il est souvent de la prudence à ce jeu de demander à ceux qui se tiennent à leurs cartes, s'ils sauvent la mouche, & les observer alors; car la joie qu'ils en ont, le fait souvent connoître.

Celui qui a la mouche, n'est pas obligé de le dire, comme nous l'avons déjà dit; mais il est même de l'avantage de celui qui s'est

tenu à ses cartes, de laisser croire aux autres joueurs qu'il peut l'avoir; c'est pourquoi il faut dans l'un & l'autre cas ne rien répondre, parce que, comme nous avons déjà remarqué, quand on répond, il faut accuser juste, & il est avantageux à ceux qui jouent d'être seuls, afin d'être moins exposés à faire la mouche; si cependant un joueur étoit bien assuré de son jeu, c'est-à-dire qu'il eût très beau jeu, il pourroit sauver la mouche pour engager les autres à jouer, & faire faire par-là des mouches à ceux qui joueroient & ne feroient point de levées.

Celui qui renonce fait la mouche d'autant de jetons qu'elle est grosse sur le jeu; de même celui qui pouvant prendre sur une carte jouée, soit en mettant plus haut de la même couleur, soit en coupant ou surcoupant, ne le fait pas, fait aussi la mouche.

Qui feroit surpris tricher au jeu, ou reprendre des cartes pour accommoder son jeu, feroit la mouche & ne joueroit plus.

Celui qui donne mal remêle, n'y ayant pas d'autre peine pour cela: lorsque le jeu est faux, il ne vaut rien pour le coup; mais les précédents sont bons.

On ne remêle pas pour une carte tournée, à cause des écarts; voilà comme on joue ce jeu, qui pourra faire plaisir s'il est joué de cette maniere.

LE JEU

DU PAMPHILE.

Le jeu du Pamphile ne differe de celui de la Mouche, qu'en ce que le Pamphile, qui eſt ordinairement le valet de trefle, eſt l'atout ſupérieur en toutes couleurs, & emporte le roi. Celui qui l'a dans ſon jeu, reçoit de chaque joueur un jeton ou plus, ſelon le jeu que l'on joue; & pour lui éviter la peine de le demander, celui qui mêle eſt obligé de le mettre pour tous les autres, & ainſi chacun à ſon tour.

Si celui qui fait, en retournant la carte de deſſus le talon, tourne le Pamphile, il lui eſt libre alors de le mettre en la couleur dont il a le plus dans ſon jeu.

Si dans les cinq cartes qu'on donne aux joueurs, un d'eux ſe trouvoit avoir avec le Pamphile dans ſon jeu quatre cœurs ou quatre piques, & ainſi des autres, & que la triomphe fût en l'une de ces couleurs, il ne ſeroit pas cenſé avoir lenturlu ou la mouche, étant abſolument néceſſaire d'avoir cinq piques ou cinq cœurs, & ainſi des autres, à moins que ce ne fût une convention faite entre les joueurs avant d'entrer au jeu. Comme les regles de ce jeu ſont les mêmes que celles du précédent, nous nous contentons d'y renvoyer.

LE JEU

DE L'HOMME D'AUVERGNE.

Ce jeu a un grand rapport à la triomphe: on peut jouer depuis deux jusqu'à six l'homme d'Auvergne, & le jeu de cartes dont on se sert, est au nombre de trente-deux; mais si l'on ne joue que deux ou trois, il ne sera que de vingt-huit, parce qu'on levera les sept; les cartes valent leur valeur ordinaire, c'est-à-dire, roi, dame, valet, as, dix, neuf, huit & sept, lorsque les sept y sont.

Après que l'on a vu à qui fera, celui qui est à mêler mêle, & après avoir fait couper le joueur de sa gauche, il donne à chaque joueur cinq cartes par deux & trois & en prend autant pour lui, après quoi il tourne, & la carte tournée fait la triomphe; alors chacun voit dans son jeu pour jouer de même qu'à la bête, & lorsque personne n'a pas assez beau jeu, on dit *passe*: ils peuvent se réjouir en ce cas, c'est-à-dire, tourner la carte de dessous, qui sera la triomphe à la place de la premiere carte tournée: on pourra en tourner jusqu'à trois, & si les deux premieres n'ont accommodé aucun des joueurs, celui qui joue doit faire pour gagner trois levées, ou bien les deux premieres, si elles sont partagées.

L'on verra plus clairement par les regles ci-après la maniere dont on doit jouer

ce jeu, dont la partie eſt ordinairement à ſept jeux, mais qu'on pourroit pourtant faire ou plus courte ou plus longue.

Regles du Jeu de l'Homme d'Auvergne.

I. Lorsque le jeu de cartes eſt faux, on refait, & les coups précédents ſont bons, & même celui où on l'auroit reconnu faux, ſi le coup étoit entiérement fini de jouer.

II. Celui qui donne mal, perd un jeu & remêle.

III. Lorſque celui qui mêle, trouve une ou pluſieurs cartes tournées, on refait le jeu.

IV. Celui qui tourne le roi de triomphe en faiſant la triomphe, c'eſt-à-dire, en tournant la carte de deſſus, ou de deſſous le talon, gagne un jeu pour chaque roi qu'il tourne.

V. Celui qui a en main le roi de la couleur qui retourne, gagne un jeu pour ce roi, & il en gagneroit encore autant qu'il auroit d'autres rois avec celui d'atout.

VI. Celui qui joue avant ſon tour perd un jeu au profit du jeu.

VII. Celui qui renonce perd la partie, c'eſt-à dire, qu'il ne peut plus y prétendre.

VIII. Celui qui fait jouer & perd le jeu, eſt démarqué d'une marque au profit de celui qui gagne.

IX. Celui qui a en main le roi de la couleur tournée en deſſous le talon, & qui fait triomphe, a le même droit que celui qui l'a de la premiere carte tournée, c'eſt-

à-dire, qu'il marque un jeu pour son roi & un pour chaque roi qu'il auroit encore, pourvu néanmoins qu'il n'eût pas eu déjà dans son jeu le roi de triomphe, pour lequel il auroit marqué.

X. S'il arrive que quelque joueur après s'être réjoui, vienne à perdre en jouant son jeu, le roi de la triomphe précédente, parce qu'on le lui couperoit ou autrement, celui qui feroit la levée où le roi seroit, gagneroit une marque sur celui à qui seroit le roi coupé, & ainsi des autres rois pour lesquels on gagne des marques.

Ce jeu est assez facile, pour que si l'on veut faire attention à ce que nous en avons dit, l'on puisse le jouer avec satisfaction, ne demandant pas d'ailleurs une étude comme bien d'autres jeux dont nous avons donné les regles.

LE JEU

DE LA FERME.

QUOIQUE ce jeu soit ancien, il ne laisse pas d'être joué en beaucoup de provinces; c'est effectivement un jeu de compagnie, puisqu'il en est plus beau lorsqu'il y a plus de joueurs : on joue jusqu'à dix ou douze à ce jeu. Le jeu de carte est composé de toutes les menues; on en ôte cependant les huit, parce que s'ils y étoient, le nombre de seize arriveroit trop souvent & l'on déposse-

deroit trop tôt le fermier; de même on ne laisse que le six de cœur, levant les trois autres six, parce qu'il seroit trop aisé de gagner à cause de chaque figure qui vaut six, & des dix. *Le six de cœur* est appellé par excellence *le brillant.*

Vous remarquerez que celui qui fait seize par le moyen du six de cœur, gagne par préférence à tout autre, à cartes égales; car celui qui gagneroit en deux cartes, gagneroit au préjudice de celui qui gagne avec trois cartes, par exemple, un neuf & un sept gagneroient sur un sept, un six & un trois; mais lorsque le nombre de cartes est égal, celui qui a la prime gagne, à moins que, comme nous avons déjà dit, on ne fît les seize à cartes égales par le six de cœur, qui gagne sur la primauté.

Le fermier est l'un des joueurs qui prend la ferme au plus haut prix, soit à dix, à quinze & à vingt sols, & ainsi plus haut ou plus bas, selon que l'on fait valoir les jetons.

L'argent convenu pour la ferme est d'abord mis à part, & celui qui dépossede le fermier le gagne.

Celui qui est le fermier mêle toujours; après avoir fait couper le joueur de sa gauche il donne à chacun des joueurs une carte de dessus du jeu, ensuite il en donne du dessous du talon à qui en demande, en commençant également par sa droite & chacun à son tour, une carte après l'autre, autant que chacun en desire. Il est libre à celui qui a un certain nombre de points, & qui

craint de passer le nombre de seize, de s'y tenir & de ne point prendre de cartes; on ne paie en ce cas rien au fermier: celui qui ayant pris une seconde carte passe le nombre de seize, qui est le nombre qu'il faut faire pour déposséder le fermier, lui paie autant de jetons qu'il le surpasse de points; par exemple, si ayant un neuf en main, il lui arrive un dix, il paiera trois jetons au fermier, parce que dix-neuf qu'il a, surpassent seize de trois points, & ainsi des autres à mesure.

A l'égard de la valeur des cartes, elles valent tout ce qu'elles sont marquées, l'as pour un point, & ainsi des autres, & chaque figure pour dix.

Lorsqu'on a un point approchant de seize, il est bon de s'y tenir pour deux raisons; la premiere, qu'on ne risque pas de payer au fermier; & la seconde, que l'on peut gagner le jeton que chacun a mis au jeu, & que celui qui a le point le plus près de seize au-dessous, gagne, lorsqu'il n'y a personne qui dépossede le fermier: car celui qui dépossede le fermier, gagne non-seulement le prix de la ferme, mais encore les jetons que chacun a mis au jeu.

Celui qui a dépossédé le fermier devient fermier lui même, à moins que l'on ne soit convenu qu'on le sera toujours, ou chacun le sera à son tour; auquel cas celui qui doit être fermier, prend les cartes & donne à chaque joueur, comme nous l'avons déjà dit.

Observez que chaque fermier doit met-

tre en lieu de sûreté le prix convenu pour la ferme, que celui qui dépossede gagne.

Il en est indemnisé au moyen des jetons que chaque joueur lui donne du surplus des seize points.

Remarquez qu'il est libre à un joueur de demander au banquier tant de cartes qu'il veut; il ne le peut qu'à son tour, & l'un après l'autre.

Lorsqu'il y a deux points égaux pour tirer le jeu, celui qui a la primauté le gagne. Il y a une autre maniere de jouer la ferme qui est moins en usage, mais qui n'est pas moins réjouissante.

Autre maniere de jouer la Ferme.

On joue avec le même jeu de carte, mais l'on revoit à qui fera, & à cette maniere de jouer, celui qui tient les cartes prend pour lui, comme pour les autres, une & plusieurs cartes à son tour, s'il le juge convenable pour parvenir au nombre de seize; il n'y a rien autrement qui compose la ferme, qui se forme par les jetons, que ceux qui passent seize, paient à la ferme, au lieu que c'est au fermier, lorsqu'il y en a un, & ainsi celui qui gagne la ferme, gagne tous ces jetons ramassés, & le jeton que chacun a mis au jeu, & que celui qui a le point le plus près de seize, au-dessous, gagne lorsque personne ne gagne la ferme, en observant toujours que lorsque le point est égal, celui qui a la primauté l'emporte: chacun

fait à son tour; il y a beaucoup plus d'égalité à cette maniere de jouer; on n'y prendra même pas moins de plaisir.

Il n'y a point d'autre regle à ce jeu, qui ne demande point d'ailleurs ni une grande attention, ni un silence régulier, comme la plupart des autres jeux de cartes.

LE JEU

DU HOC.

Ce jeu a deux noms, savoir, le Hoc Mazarin & le Hoc de Lyon; il se joue différemment; mais comme le premier est plus en usage que l'autre, on se contentera d'en parler.

Le Hoc Mazarin se joue à deux ou trois personnes; dans le premier cas on donne quinze cartes à chacun, & dans le second douze: le jeu est composé de toutes les petites.

Le roi leve la dame, & ainsi des autres, suivant l'ordre naturel des cartes.

Ce jeu est une espece d'ambigu, puisqu'il est mêlé du piquet, du brelan & de la séquence, appellé ainsi, parce qu'il y a six cartes qui font *Hoc*.

Le privilege des cartes qui font *Hoc*, est qu'elles sont assurées à celui qui les joue & qu'il peut s'en servir pour telles cartes que bon lui semble.

Les *Hocs* sont les quatre rois, la dame de

pique & le valet de carreau ; chacune de ces cartes vaut un jeton à celui qui la jette.

Après avoir réglé le temps que l'on veut jouer, mis trois jetons au jeu que l'on fait valoir ce que l'on veut ; & dont l'un est pour le point, le second pour la séquence ; & le troisieme pour le tricon, que Mesdames les Prudes appellent fredon ou triolet ; on voit à qui fera, & celui qui doit faire ayant mêlé & fait couper à sa gauche, distribue le nombre de cartes que nous avons dit ci-devant.

Le premier commence par accuser le point, ou à dire passe, s'il voit qu'il est petit ; ou à renvier, s'il l'a haut : s'il passe & que les autres renvient, en disant deux, trois ou quatre au point, il y peut revenir ; on peut renvier sur celui qui renvie jusqu'à vingt jetons au-dessus, & ainsi de ceux qui suivent en montant toujours de vingt ; l'on peut de moins si l'on veut ; & celui qui gagne le point, le leve avec tous les renvis, sans que les deux autres soient obligés de lui rien donner.

Cela fait on accuse la séquence, ou bien on dit passe pour y revenir, si on le juge à propos ; au cas que les autres renvient de leur séquence, pour-lors le premier qui a passé, peut en être.

Quand il n'y a point de renvi, & que le jeu est simple, celui qui gagne de la séquence, tire un jeton de chaque joueur pour chaque séquence simple qu'il a en main ; la premiere qui vaut, fait valoir les

les moindres à celui qui l'a, de la ſéquence on paſſe au tricon, qu'on renvie de même que le point.

Le point eſt, comme il a été déjà dit, pluſieurs cartes d'une même couleur; celui qui en a davantage, gagne le point, & lorſque le nombre de cartes eſt égal, celui qui a la plus haute ſéquence, gagne: dame, valet & dix, eſt la plus forte ſéquence ſimple; la derniere eſt as, deux & trois.

Le tricon eſt trois as, trois deux, & ainſi des autres cartes, en montant juſques aux dames.

Mais ſi par haſard l'on paſſe du point de la ſéquence & du tricon, & que par conſéquent on ne tire rien, on double l'enjeu pour le coup ſuivant, & celui qui gagne, gagne double, encore qu'il ait ſon jeu ſimple, & tire outre cela un jeton de chaque joueur.

Lorſqu'on a ſéquence ou tierce de roi, quoique l'enjeu ne ſoit que ſimple, on en paie deux à celui qui gagne une ſéquence ſimple, lorſqu'il a en main une ſéquence de quatre cartes, c'eſt-à-dire, une quatrieme de quelques cartes que ce puiſſe être juſqu'au valet.

Si le jeu eſt double, on en paie chacun quatre.

On donne trois jetons pour la quatrieme de roi, quoique le jeu ne ſoit que ſimple, & ſix quand il eſt double.

On donne trois jetons à celui qui gagne la ſéquence avec une quinte; c'eſt-à-dire, cinq cartes de ſuite, & ſix lorſque le jeu eſt double.

Celui qui a une quinte de séquence de roi, quoique l'enjeu ne soit que simple, gagne de chaque joueur quatre jetons, & huit si le jeu est double: on ne paie pas davantage pour les sixiemes, &c.

Lorsque le jeu est simple, celui qui gagne le tricon tire deux jetons de chaque joueur, & lorsqu'il est double, quatre.

On en paie quatre pour trois rois, lorsque le jeu est simple, & autant pour quatre dames, quatre valets, &c. Et l'on double lorsque le jeu est double. Quatre rois au jeu simple en valent huit, & au jeu double, seize: bien entendu qu'on ne paie les jetons qu'à celui qui gagne, lequel, au moyen d'une séquence haute, peut en faire passer des inférieures, comme il a été déjà dit, & de même au moyen du plus haut tricon, s'en fait payer des moindres qu'il auroit au jeu ordinaire.

Il est permis de revenir au tricon, comme au point & à la séquence.

Après avoir parlé des rétributions & avantages qu'on peut tirer des points, séquences & tricons, lorsqu'on les gagne, & expliqué l'avantage & le privilege des cartes qui font *Hoc*, il reste à apprendre la maniere dont les cartes doivent être jouées. La voici.

Par exemple, supposé que le premier des trois joueurs ait en main, un, deux, trois, quatre, ou autres cartes, ainsi de suite, quoiqu'elles ne soient point de la même couleur, & que les deux autres n'aient pas de quoi mettre au-dessus de la carte où il s'arrête, la derniere carte qu'il a jettée, lui

est *Hoc*, & lui vaut un jeton de chaque joueur, & il recommence par les plus basses, parce qu'il y a plus d'espérance de rentrer par les hautes; & si par exemple il joue l'as, il dira un, & s'il n'a pas le deux, il dira sans deux; celui qui le suit, & qui aura un deux, le jettera, & dira deux, trois, quatre, & ainsi des autres, jusqu'à ce qu'il manque de la carte suivante qu'il dira, par exemple, sept sans huit, & ainsi des autres; & lorsque les autres joueurs n'ont pas la carte qui manque à celui qui joue, la derniere carte qu'il a jettée lui est Hoc, & lui vaut un jeton de chaque joueur: il en est de même de toutes les autres, comme de celles dont on vient de parler; & lorsque le joueur suivant celui qui dit, par exemple, quatre sans cinq, n'ayant point de cinq, a un Hoc, il peut l'employer pour le cinq, comme il a été dit, les Hoc valant ce qu'on veut qu'ils valent; alors il commence à jouer par telle carte qu'il juge plus avantageuse à son jeu & il gagne un jeton de chaque joueur pour le Hoc qu'il a joué.

Il faut, autant qu'on le peut, chercher le moyen de se défaire de ses cartes à ce jeu, puisqu'on paie deux jetons pour chaque carte qui reste en main depuis dix jusqu'à douze, & un pour chaque carte au-dessous de dix. Si cependant il n'en reste qu'une, on paieroit six jetons pour cette seule carte, & quatre jetons pour deux.

Celui qui a cartes blanches, c'est-à-dire, n'a point de figures dans son jeu, gagne pour cela dix jetons de chaque joueur.

Mais s'il se trouvoit que deux des joueurs eussent les cartes blanches, le tiers ne paieroit rien ni à l'un ni à l'autre.

Celui qui par mégarde en jettant, par exemple, un quatre, diroit quatre sans cinq, & qui cependant auroit un cinq dans son jeu, paieroit à cause de cette méprise cinq jetons à chaque joueur, s'ils le découvroient.

Celui qui accuse moins de points qu'il n'en a, ne peut y revenir; ainsi, s'il perd le point par-là, c'est tant pis pour lui.

Ce jeu sera fort divertissant, s'il est joué de cette façon; il seroit inutile d'en donner les regles séparément, puisque les regles qui lui peuvent être particulieres, sont détaillées ci-devant, & que les générales lui sont communes avec toutes sortes de jeux de cartes.

LE JEU

DU POQUE.

Le jeu du Poque a beaucoup de rapport au Hoc; on y joue depuis trois personnes jusqu'à six: les cartes sont au nombre de trente-six, lorsque l'on est six; mais si l'on n'étoit que trois ou quatre, on en ôteroit les six, & le jeu ne seroit que de trente-deux.

Après avoir vu à qui fera, celui qui doit mêler, ayant fait couper à sa gauche, donne à chacun des joueurs cinq cartes par deux & trois.

Il y a de l'avantage d'avoir la main; pour la commodité des joueurs, ils doivent prendre chacun une prise où enjeu, qui est ordinairement de vingt jetons, & quatre fiches, qui valent cinq jetons chacune, & dont on met la valeur si haut & si bas que l'on veut.

On a six poques, c'est-à-dire, six manieres de petits cassetins de la grandeur d'une carte, & fort bas de bord; on les met sur la table tout de suite l'un contre l'autre, & chacun de ces poques ou cassetins a son nom écrit; l'un est marqué as, l'autre roi, un autre dame, l'autre valet, un autre dix & neuf, & enfin le sixieme est marqué le poque. On met d'abord un jeton dans chaque poque, & puis celui qui a mêlé ayant distribué les cartes, comme il a été dit, en tourne une sur le talon; & si c'est une de celles qui sont marquées sur les poques, par exemple, s'il tourne un as, un roi, une dame, un valet ou dix, il tirera les jetons qui sont dans le poque marqué de la carte tournée.

Après cela chacun voit son jeu, & examine s'il n'a point poque, c'est-à-dire, s'il n'a point deux, trois ou quatre as, & ainsi des autres cartes au-dessous, les as étant les premieres cartes du jeu.

Celui qui est à parler, doit dire pour lever le poque : je poque d'un jeton, de deux, ou davantage, s'il veut; & si ceux qui le suivent l'ont aussi, ils peuvent tenir au prix où est porté le poque, ou bien renvier de ce qu'ils veulent, ou l'abandonner sans

vouloir hasarder de perdre le renvi qu'il faudroit payer s'ils perdoient.

Après que les renvis ont été faits, chacun dit quel est son poque & le met bas, & celui qui a le plus haut, gagne non-seulement ce qui est dans le poque, mais encore tous les renvis qui ont été faits. Quand quelqu'un des joueurs dit, je poque de tant, & que personne ne répond rien là-dessus, soit qu'on n'ait pas poque, ou qu'on l'ait trop bas, le joueur qui a parlé le premier, leve le poque.

Le poque de retour, c'est-à-dire, deux sept en main, & un qui retourne, vaut mieux que les deux as en main, & ainsi des autres cartes; à plus forte raison le poque des trois cartes emporteroit celui de deux, & celui de quatre celui de trois; encore que le poque de moins de cartes fût de beaucoup supérieur par la valeur des cartes.

Lorsque le poque est levé, on voit dans son jeu si l'on n'a point l'as, le roi, la dame, le valet, ou le dix de la couleur de la carte qui tourne; celui des joueurs qui a l'un ou l'autre, ou plusieurs, leve les poques marqués aux cartes qu'il en a, & ceux qui ne sont pas levés restent pour le coup suivant. Venons maintenant à la maniere de jouer les cartes.

Il faut observer que pour bien jouer les cartes au poque, on doit toujours s'en aller de ses plus basses, parce qu'il arrive souvent que ne pouvant rentrer au jeu, elles resteroient en main, ce qui seroit préjudiciable, attendu que celui qui se trouve le plus

de cartes, quand un des joueurs s'en est défait entiérement, celui-là, dis-je, est obligé de donner autant de jetons à chacun qu'il se trouve de cartes dans la main.

Il est prudent aussi de se défaire des as d'abord qu'on le peut; on doit les jouer avant tous les autres, puisqu'on ne risque pas pour cela de perdre la primauté, à cause qu'on ne sauroit mettre de cartes par-dessus, & ensuite jouer ses cartes autant de suite qu'on peut, comme, par exemple, sept, huit, neuf, &c. ou autres.

Supposé donc qu'on commence à jouer par un sept, on dira sept, huit, si l'on en a le huit de la même couleur; autrement il faudra dire sept sans huit; & celui qui a le huit de cetre même couleur, le joue & continue de jouer le neuf de la même couleur, s'il l'a: autrement il dit sans neuf, & ainsi des autres; & si tous les joueurs se trouvent sans avoir ladite carte qu'on a appellée, celui qui a parlé le premier, joue la carte de son jeu qu'il veut, & la nomme de la même maniere: cela s'observe de la sorte jusqu'à ce qu'un des joueurs se soit défait de toutes ses cartes, & celui qui s'en est défait le premier, tire un jeton de chaque carte que les joueurs ont en main, lorsqu'il a fini, sans que cela empêche que celui qui en a davantage, paie à chaque joueur autant de jetons qu'il a de cartes en main.

Ce jeu sera assez amusant si l'on se conforme aux regles qu'on a données ci-devant; il est même de commerce, & ne

demande pas une fort grande application, puisque le jeu de chacun se fait sans qu'il y pense par les cartes qui sont jouées. Il est bon, lorsqu'on est premier, d'avoir plusieurs cartes d'une couleur, & toujours d'avoir des cartes hautes, étant de beaucoup plus aisé de s'en défaire.

LE JEU

DU ROMESTECQ.

Le Romestecq, qui est un jeu assez difficile, tire l'étymologie de son nom de *Rome*, qui est un terme du jeu, & de *Stecq*, qui en est un autre.

Les cartes avec lesquelles on joue ce jeu, sont au nombre de trente-six, c'est-à-dire, depuis les rois jusqu'aux six.

On peut jouer à ce jeu, deux, quatre ou six personnes; quand c'est à quatre ou à six, on voit à qui sera ensemble; & si l'on est six, le joueur du milieu prend les cartes, & les donne à couper à celui du milieu de l'autre côté pour voir à qui fera; celui qui tire la plus haute carte, peut faire ou ordonner à l'autre de mêler; il y en a qui prétendent que c'est un avantage de faire quand on joue six; & si l'on ne joue que quatre personnes, celui qui coupe la plus belle carte donne; car il y a pour-lors beaucoup d'avantage pour celui qui joue le premier, ce qui arrive en ce cas, puisque celui qui est à la droite de celui qui mêle, est son

compagnon, avec lequel il se communique le jeu.

Celui qui ne fait point, marque ordinairement le jeu, & pour cela il prend des jetons dont il marque le nombre de points dont il est convenu; au défaut de jetons, on se sert d'une plume ou crayon.

La partie est ordinairement de trente-six points, lorsqu'on joue six; & à deux ou quatre joueurs, elle est de vingt un, quoique cela dépende de la volonté de ceux qui jouent, de même que de fixer la valeur de la partie.

Celui qui doit mêler, après avoir fait couper à sa gauche, donne à chaque joueur cinq cartes par deux fois deux & puis une, ou bien par trois & deux, n'importe; pourvu qu'il observe de donner de la même maniere pendant tout le courant de la partie; il n'y a point de triomphe à ce jeu, & le talon reste sur la table, sans qu'on y touche.

Il faut observer que l'as est la premiere carte du jeu, levant le roi; le reste des cartes suit sa valeur ordinaire; mais pour qu'une carte supérieure enleve une inférieure, il faut qu'elle soit de la même couleur; car autrement l'inférieure jettée la premiere leve la supérieure en une autre couleur.

Mais avant que de passer outre, comme il y a des termes en ce jeu qu'il est bon de savoir pour en avoir une parfaite intelligence, il faut en donner l'explication; la voici:

Il y a le *Virlicque*, le *Double Ningre*, le *Triche*, le *Village*, la *Double-Rome*, la *Rome* & le *Stecq*.

On appelle *Virlicque*, lorſqu'il arrive en main à un joüeur quatre as, quatre rois, ou quatre de quelqu'autre point que ce ſoit, en obſervant que le plus haut emporte le plus bas, & celui qui l'a, gagne la partie.

Le *Double Ningre*, c'eſt deux as avec deux rois ou deux as avec deux dix, & ainſi des autres quatre cartes de deux façons arrivées dans une même main; il vaut trois points en main quand on ne le *gruge* pas, c'eſt-à-dire, ſi la partie adverſe ne le leve pas.

Le *Triche*, ſont trois as, trois rois, ou autres cartes au-deſſous arrivées dans la même main; ſi le triche eſt d'as ou de rois, & qu'on l'ait en main, il vaut trois, s'il n'eſt point grugé.

Les deux dames & les deux valets d'une même couleur ſont appellés le *Village*; de même, deux dix & deux neuf de même couleur; c'eſt-à-dire, que s'il y a une dame de pique & une de carreau, il faudra que les valets ſoient de pareille couleur, & ainſi des neuf & des dix, & autres cartes inférieures, & le village vaut deux points à celui qui l'a en main.

Double Rome, eſt lorſque l'on a deux as, ou deux rois en main; elle vaut deux points; & lorſque les as ou rois ne ſont point grugés, elle en vaut quatre.

La *Rome*, ce ſont deux valets, deux dix, ou deux neuf, ou deux autres cartes d'une

même espece, & elle vaut un point à celui qui l'a.

Le *Stecq* est une marque qu'on efface pour celui qui fait la derniere levée.

Il faut remarquer que quelque carte qu'on joue, & dont les termes du Rome-Stecq sont composés, doit être nommée par son nom propre au jeu; par exemple, il faut toujours en jouant une des pieces dire double ningre, piece de ningre, & en jouant une de la double rome, piece de double rome, & ainsi de la rome; de même, piece de triche & de village, & ainsi des autres; car autrement celui qui auroit effacé sans l'avoir dit, perdroit la partie, pour avoir manqué seulement de le dire.

Ainsi, en jettant les deux dames & les deux valets qui font le village, il faudra dire, piece de village, &c.

REGLES DU ROMESTECQ.

I. Celui qui en donnant les cartes en retourne une de celles de sa partie adverse, est marqué de trois jetons de sa partie; mais si la carte est pour lui ou pour son compagnon, on ne lui marque rien.

II. S'il se trouve des cartes retournées dans le jeu, & que les joueurs viennent à s'en appercevoir, on marquera trois jetons pour celui qui fait.

III. Qui manque à donner de la même maniere qu'il a commencé, est marqué de trois jetons par sa partie & le coup se joue.

IV. Celui qui donne six cartes au lieu de cinq, est marqué de trois jetons, & ôtera au hasard une de ces cartes qu'il mettra dans le talon ; puis continuera à donner comme auparavant.

V. Qui joue devant son tour, releve la carte & est marqué de trois jetons.

VI. Celui qui renonce à la couleur qu'on lui jette, & dont il pourroit fournir, perd la partie.

VII. Celui qui compteroit, ou double ningre, ou autres avantages du jeu, & ne les auroit pas, perdroit la partie, si quelque joueur s'en appercevoit.

VIII. Qui joue avec six cartes, ou au dessus, perd la partie.

IX. Qui se démarqueroit d'un jeton de plus qu'il ne feroit, perdroit la partie.

X. Celui qui par inadvertance, ou autrement, accuseroit trois marques qu'il n'auroit pas, perdroit la partie.

Voilà à peu près les regles de ce jeu, qui sont fort séveres, à cause que la mauvaise foi peut y avoir part; cette sévérité le rend fort pénible, & en fait une étude pour tous les joueurs, sans qu'il y ait pour cela une grande science; l'usage apprendra ce qui n'a pas été dit, ce qui en a été dit étant suffisant pour lever les difficultés qui peuvent naître.

LE JEU
DE LA SIZETTE.

Le jeu de la ſizette qui eſt très-peu connu à Paris, eſt cependant un des jeux de cartes des plus amuſants; il demande, avec une grande tranquillité, beaucoup d'attention.

L'on joue ſix perſonnes à ce jeu, ce qui lui a fait donner le nom de ſizette; l'on joue trois contre trois, placés alternativement, c'eſt-à-dire, qu'il faut qu'il n'y ait pas deux joueurs d'un même parti, l'un près de l'autre.

Le jeu de cartes, avec lequel on joue, eſt de trente ſix cartes, depuis le roi qui en eſt la premiere, & le ſix qui en eſt la derniere.

Comme il eſt avantageux d'être premier à jouer, l'on voit à qui fera; celui qui tire la plus haute carte, commande à celui de la droite de mêler.

Celui qui doit mêler, après avoir bien battu les cartes & fait couper celui qui eſt à ſa gauche, donne à chaque joueur, en commençant par ſa droite, ſix cartes par deux fois trois, & non autrement, & tourne la derniere carte qui eſt celle qui fait la triomphe: après quoi ceux qui ont la main, c'eſt-à-dire, qui ſont premiers à jouer, examinent bien leur jeu, & l'un des trois doit la gouverner: il eſt permis à

chacun de dire son sentiment. Celui donc qui gouverne le jeu, demande à chacun ce qu'il a, & après qu'il est informé de leur jeu, il fait jouer celui qui est à jouer premier par telle carte qu'il veut.

Lorsque le premier a jetté la carte qu'il joue, ceux du parti contraire qui n'ont encore rien dit du jeu, se demandent l'un à l'autre le jeu qu'ils ont, ou ils le disent à celui qui prend le gouvernement du jeu; & après qu'ils ont convenu de leur jeu, celui qui est à jouer fournit de la couleur jouée, s'il en a, & ainsi des autres, ou coupe, s'il est à propos, & qu'il n'en ait pas: celui qui n'a pas de la couleur jouée, n'est pas obligé à couper, encore qu'il le puisse, soit que la levée soit à ses amis, soit à ses ennemis; & ceux-là gagnent le jeu qui font plutôt trois levées, ou le gagnent double, lorsqu'on les fait toutes six.

Ce jeu demande, comme nous l'avons dit, une grande attention, particuliérement à ceux qui gouvernent le jeu; il suffit qu'il y ait de chaque côté un habile joueur, pour que la partie soit égale.

L'habileté du joueur consiste à ce jeu, de savoir le jeu que ses amis ont sans le trop faire expliquer, & de savoir ce que chacun des adversaires a, par la déclaration qu'il en a faite; cela regarde ceux qui gouvernent: & à l'égard des joueurs qui ne font que déclarer leur jeu, ils doivent ne dire de leur jeu que ce qui est nécessaire, & suivant que celui qui gouverne leur demande, afin de le cacher aux adversaires & ne pas

expliquer les renonces que l'on peut avoir, ſans y être engagé par celui qui gouverne, & qui ne doit faire découvrir le jeu qu'à propos : l'expérience & un long uſage de ce jeu rendra habiles ceux qui y joueront ; & ils y trouveront beaucoup de plaiſir, s'ils le jouent avec la tranquillité que ce jeu demande ; mais pour prévenir les incidents qui pourroient ſurvenir, on ſe conformera aux regles ſuivantes.

REGLES DU JEU DE LA SIZETTE.

I. Lorsque le jeu de carte eſt faux, le coup ne vaut pas, mais les précédents ſont bons.

II. S'il y a une carte tournée, l'on remêle.

III. Celui qui donne mal, perd un jeu.

IV. Celui qui au lieu de tourner la carte de deſſous & qui doit faire la triomphe, la joint à ſes cartes, perd un jeu & remêle.

V. Celui qui en donnant les cartes tourne une ou pluſieurs cartes de l'un des adverſaires, perd un jeu & remêle.

VI. Celui qui renonce, perd deux jeux, & le jeu de renonce ne ſe joue pas, & l'on continue à mêler comme ſi le jeu avoit été joué.

VII. Celui qui ne force pas, ou ne coupe pas une couleur dont il n'a point, & qu'il pourroit couper, ne fait pas de faute, encore que la levée ſoit à ſes adverſaires, & qu'il ſoit le dernier à jouer.

VIII. D'abord que la carte eſt lâchée ſur le tapis, elle eſt cenſée jouée.

IX. Lorſque deux joueurs ont leur jeu étalé ſur la table, il faut nécceſſairement que le troiſieme étale auſſi le ſien, pendant que le coup ſe joue.

X. L'on ne ſauroit changer de place pendant une partie, ni même pendant pluſieurs parties liées.

XI. L'on ne peut point faire couper que par celui qui eſt à la gauche de celui qui mêle.

XII. Celui qui donneroit, ſans que ce fût à ſon tour, s'il avoit tourné, le coup ſeroit bon & l'on continueroit par ſa droite; mais s'il n'avoit pas tourné, il ſeroit à temps d'en revenir & de faire mêler celui qui le devroit de droit.

XIII On ne peut donner les cartes que par trois.

XIV. Celui qui a joué avant ſon rang, ne peut point reprendre ſa carte, à moins qu'il n'ait pas joué de la couleur jouée dont il peut fournir, auquel cas il perd un jeu, & le jeu ſe joue.

XV. Ceux qui quittent la partie avant qu'elle ſoit finie, la perdent.

XVI. Celui des joueurs qui tourneroit une ou pluſieurs levées des adverſaires, perdroit un jeu.

Ce jeu eſt un des plus rigides que l'on joue, puiſque la moindre faute eſt punie ſévérement; on a jugé à propos de faire ces regles de la ſorte, afin d'obliger chaque joueur à avoir l'attention que ce jeu de-

demande, par la crainte de faire des fautes.

Vous observerez, que si l'un des trois joueurs fait une faute, tous les joueurs du même parti la supportent.

Observez encore que lorsque ceux qui font des fautes, n'ont pas de points à démarquer pour les fautes faites, les adversaires les marquent en leur faveur.

LE JEU DE L'EMPRUNT.

Ce jeu a beaucoup de rapport au Hoc; mais comme il y a quelque différence dans la maniere de le jouer, on dira seulement en quoi il différe : on l'a nommé le jeu de l'emprunt, parce qu'on n'y fait qu'emprunter : après être convenu de ce qu'on veut jouer à la partie, comme au Hoc, & vu à qui à mêler, celui qui doit mêler donne à couper à sa gauche, & donne à chacun le nombre de cartes qu'il lui faut, & qui est, lorsque l'on joue six personnes, de huit cartes chacun; lorsque l'on n'est que cinq, dix chacun; & si l'on n'est que quatre, chacun aura également dix cartes; mais on levera les deux dernieres especes de cartes, comme sont les as & les deux; & à trois, chacun aura douze cartes; on levera en ce cas encore une espece de cartes qui feront les trois; ainsi, de qua-

rante cartes dont ce jeu est composé, il n'en restera que quatre.

Quand celui qui est le premier en carte a jetté la carte de son jeu qu'il a jugé à propos, le second est obligé de jouer celle qui suit de même couleur; s'il ne l'a pas, il l'emprunte de celui qui l'a, en lui payant un jeton pour cela; le troisieme ensuite est obligé de jouer aussi la carte suivante, ou de l'emprunter de même: le quatrieme fera de même, & ceux qui suivront aussi, en allant toujours par la droite jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus de cette couleur.

Celui qui est à la droite du joueur qui a joué la derniere carte, ou en empruntant ou de son jeu, recommence à jouer une carte de son jeu de telle couleur qu'il lui convient; on observera la même maniere de jouer jusqu'à ce que l'un des joueurs se soit entiérement défait de toutes ses cartes; le premier qui s'en est défait gagne la partie, & tire par conséquent tout ce qu'on a mis au jeu, & se fait payer encore ce dont on est convenu pour les cartes qui restent en main aux autres joueurs.

Mais si ayant au talon quelque carte de la couleur jettée, on ne pouvoit par conséquent l'emprunter d'aucun joueur, on la prendroit du talon, en payant au jeu ce qu'on auroit payé au joueur qui l'auroit eue.

Il y a un grand avantage à être premier à jouer, puisqu'on commence par la couleur la plus avantageuse à son jeu, où il faut absolument que l'on réponde.

Ce jeu qui n'eſt pas ſi embarraſſé que le hoc, ne fera pas moins de plaiſir, tant pour la facilité de le jouer, que par le commerce dont il eſt, tant par lui-même, que par la perte qu'on peut y faire qui eſt aſſez bornée.

LE JEU

DE LA GUINGUETTE.

On peut dire que ce jeu eſt nouveau, puiſque perſonne ne s'eſt aviſé juſqu'ici d'en introduire un ſous ce nom; & l'on peut y jouer depuis trois juſqu'à huit perſonnes, ſi l'on veut.

Pour cela on prend un jeu de cartes où ſont toutes les petites: ſi cependant l'on ne jouoit que trois ou quatre, on ne joueroit qu'avec trente ſix cartes, en ôtant les petites juſqu'aux cinq; les as ne valent qu'un point, & ſont les moindres cartes du jeu.

Chacun doit prendre une priſe de trente ou quarante jetons plus ou moins, que l'on fait valoir à proportion qu'on a deſſein de jouer gros ou petit jeu.

Il y a à ce jeu des termes dont il eſt bon de donner l'explication avant de paſſer outre.

C'eſt en premier lieu la *guinguette*, qui eſt la dame de carreau.

En ſecond lieu le *cabaret*, qui eſt compoſé d'une tierce de valet, de dix, de

neuf, & ainsi des autres en descendant, ni les rois ni les dames ne faisant point tierce.

Enfin, il y a le *cotillon*; on appelle cotillon le talon qu'on met au milieu de la table, après que chacun a reçu ses cartes, & qu'il est libre à tous les joueurs de remuer chacun à son tour.

Comme il y a un avantage considérable à avoir la main, puisque le premier à jouer est en droit de faire la triomphe de la couleur la plus avantageuse à son jeu, l'on voit à qui mêlera, & celui qui doit faire ayant battu les cartes & fait couper le joueur de sa gauche, en donne quatre à chaque joueur par deux fois deux, & ensuite met le talon au milieu de la table.

Il y a au milieu de la table trois petites boîtes, l'une pour la Guinguette, l'autre pour le Cabaret, & la troisieme pour le Cotillon.

Après que chacun a reçu ses quatre cartes, il examine s'il n'a point la Guinguette, c'est-à-dire la dame de carreau, & celui qui l'a, après l'avoir montrée, tire les jetons que chacun a mis dans la boîte marquée Guinguette, & lorsque la Guinguette n'est pas dans le jeu, encore qu'elle vînt après à l'un des joueurs en remuant le Cotillon, la Guinguette resteroit & seroit double pour le coup suivant.

Après que la Guinguette a été tirée, ou laissée pour le coup suivant, on cherche le Cabaret; ceux qui l'ont, quelque petit qu'il soit, doivent dire qu'ils l'ont, sans en dire

la qualité; mais ils peuvent, comme ils jugent à propos, renvier d'un demi-ſeptier, chopine ou pinte; le demi-ſeptier eſt un jeton qu'on met au cabaret, & qui eſt un renvi qu'on fait ſur ce qui y eſt déja; la chopine eſt deux jetons, & la pinte quatre; le plus fort cabaret emporte le plus petit, & s'il s'en trouve deux ou trois ou davantage qui ſoient égaux, celui qui ſera le premier l'emportera.

On peut, ſi l'on veut, au cabaret, renvier de tant de demi-ſeptiers, pintes & chopines qu'on voudra, & celui qui fait le dernier renvi gagne, ſi les autres ne le tiennent point, eût-il un cabaret plus bas qu'eux.

Et lorſqu'on ne leve point le cabaret, il double pour le coup ſuivant.

Après avoir obſervé ce qu'on vient de dire, on paſſe de la Guinguette & du Cabaret au *Cotillon* & pour-lors celui qui a mêlé dit, au *Cotillon*, & chaque joueur met un jeton dans la boîte deſtinée pour le Cotillon.

Le premier en carte, comme il a été dit, nomme telle couleur qu'il veut pour triomphe, ſans que cela l'oblige à jouer; il dira, *je joue*, & mettra un ſecond jeton au cotillon.

Si un autre n'a pas jeu de jouer, & que cependant il puiſſe eſpérer par la rentrée de faire beau jeu, il écartera telle de ſes cartes qu'il voudra, & qu'il mettra au milieu de la table, en diſant, *je remue le cotillon*, & pour cela il lui en coûte deux jetons

qu'il met au cotillon; puis ayant pris le talon & l'ayant bien battu, il coupe net & tire pour lui la carte de dessous la coupe qu'il a faite, sans tourner les cartes qu'il tient, ni montrer celle qui lui vient.

On peut tour à tour renvier le cotillon jusqu'à deux fois, c'est-à-dire, quand on l'a remué une fois, il faut attendre que les autres aient parlé, & pour-lors, soit qu'ils l'aient renvié ou non, quand son tour de parler revient, on dit, je remue le cotillon, comme auparavant, & on y met deux jetons. Cette regle est égale pour tous les joueurs.

Celui qui remue le cotillon, est censé avoir dit, je joue.

Quand on a remué le cotillon ou qu'on a dit, je joue sans le remuer, on joue les cartes comme à la Bête, en se souvenant quelle est la triomphe que le premier en carte a nommée, & que l'as, comme il a été déja dit, ne vaut qu'un, & est inférieur aux deux, & à toutes les autres cartes du jeu: l'on verra dans les regles suivantes ce qui n'a pas été dit pour l'entiere satisfaction de ceux qui joueront ce jeu.

REGLES DU JEU DE LA GUINGUETTE.

I. Celui qui joue au cotillon & leve deux mains, le gagne, si les deux autres sont séparées.

II. S'il n'en prend qu'une, & qu'un autre

en ait deux ou trois, il doit deux jetons pour le cotillon.

III. S'il n'en prend point du tout, il doit tout le cotillon: ce qu'on dit ici d'un joueur se doit entendre de tous ceux qui font jouer; de sorte que bien souvent on a le plaisir de voir qu'il est dû plusieurs cotillons. Ces cotillons sont comme des bêtes qui se mettent sur le jeu l'une après l'autre, quoique faites sur le même coup.

IV. Quand il est dû un cotillon, personne n'y met que celui qui le doit.

V. Si deux de ceux qui sont du cotillon font chacun deux levées, celui qui les a le premier l'emporte, & l'autre lui doit les deux jetons du cotillon.

VI. Qui accuse la Guinguette, doit la montrer avant de la lever, sinon il paie deux jetons & la Guinguette, qui, outre cela, est double pour le coup suivant.

VII. Celui qui ayant le Cabaret supérieur, après l'avoir accusé, ne le montre pas avant que de le lever, doit également deux jetons au profit du cabaret, qui est double pour le coup suivant.

VIII. Celui qui en mêlant donne trop de cartes, doit un jeton pour le cotillon, & on doit rebattre, si celui à qui on les donne, le souhaite.

IX. Celui qui renonce, perd le cotillon, & est obligé de reprendre sa carte, si bon le semble aux joueurs.

X. Il n'est pas permis, sous la même peine, de ne point couper une carte jouée, qu'on peut couper, ou de ne pas mettre

dessus une carte jouée, quand on le peut, puisqu'on doit forcer à ce jeu.

XI. Si celui qui est le premier en carte, oublie de nommer la triomphe, & remue en même-temps le cotillon, & que celui qui vient après lui le prévienne en la nommant, elle est bien nommée, & il est obligé de jouer.

XII. Celui qui fait la vole, tire un jeton de chaque joueur outre le cotillon, & gagne tous les cotillons qui sont dûs.

En jouant le jeu de la sorte & conformément à ces regles, on y prendra beaucoup de plaisir.

LE JEU DE SIXTE.

Le Sixte a beaucoup de rapport à la triomphe: le nom de Sixte lui a été donné à cause qu'on y joue six, qu'on donne six cartes à chacun & que la partie va en six jeux.

L'on joue les cartes à ce jeu comme à la triomphe; & pour y jouer avec plaisir, l'on observera ce qui suit.

Après être convenu de ce qu'on veut jouer, on voit à qui mêlera, & celui qui doit faire ayant battu les cartes, les donne à couper à sa gauche, & donne ensuite six cartes à chacun par deux fois trois; après quoi il tourne la carte du fond qui lui revient, & dont il fait la triomphe.

Lorsque ce jeu n'est composé que de

trente-six cartes, comme il doit l'être ordinairement; & lorsqu'on veut qu'il y ait un talon, on joue avec les petites cartes, en ce cas on tourne la carte de dessus le talon, qui détermine la triomphe, cela dépend de la volonté des joueurs: le jeu en est plus beau, & il faut plus de science à le jouer que lorsqu'on le joue à trente-six cartes.

Voyons-en les regles, qui seules suffiront pour donner une idée de ce jeu qui est fort aisé de lui-même.

REGLES DU JEU DE SIXTE.

I. Celui qui donne mal, perd un jeu qu'on lui démarque, s'il en a, & recommence à mêler.

II. Lorsque le jeu se trouve faux, le coup où il est découvert faux ne vaut pas; les précédents sont bons, & celui-là aussi, si le coup étoit fini de jouer, ou les cartes brouillées.

III. Qui tourne un as, marque un jeton pour lui.

IV. L'as emporte le roi, le roi la dame, la dame le valet, le valet le dix, & ainsi des autres, suivant l'ordre naturel.

V. Quand celui qui joue, jette un triomphe, ou quelqu'autre carte que ce soit, on est obligé d'en jeter, si l'on en a; sinon on renonce; & on perd deux jeux dont on est démarqué, si on les a, ou on le fera d'abord qu'on en aura de cette partie.

VI. Celui qui jette d'une couleur jouée, doit lever autant qu'il le peut la carte la plus haute jouée; il perd autrement un jeu qu'on lui demande.

VII. Celui qui fait trois mains marque un jeu.

VIII. Si deux joueurs ont fait trois mains chacun, celui qui les a plutôt faites, marque le jeu.

IX. Si tous les joueurs avoient une main chacun, celui qui auroit fait la premiere main marqueroit le jeu; de même lorsque le prix est partagé par deux mains, celui qui a plutôt ses deux mains, marque le jeu.

X. Celui qui fait six mains, gagne la partie.

Voilà la maniere dont se joue le Sixte. Celui qui est le premier en carte a l'avantage, puisqu'il commence à jouer par ce qui est plus avantageux à son jeu.

LE JEU

DU VINGT-QUATRE.

Ce jeu suit presqu'en tout les loix de l'impériale.

Lorsque l'on joue cinq joueurs, il faut que toutes les petites y soient, & celui qui mêle, donne dix cartes à chacun: lorsqu'on est quatre, il en donne douze: à trois également douze, & à deux douze aussi; mais il faudra ôter, lorsqu'on joue à trois, les

trois dernieres especes de cartes, & à deux douze aussi; mais il faudra ôter, lorsqu'on joue à trois, les trois dernieres especes de cartes, & à deux toutes les petites jusqu'aux cinq, en commençant par les as qui ne valent qu'un point.

Remarquez qu'au jeu de point, les cinq premieres cartes qui sont l'as, le deux, le trois, le quatre & le cinq, se comptent à la Virade, & non pas les cinq dernieres. Et au jeu par figures, c'est le roi, la dame, le valet, le dix & le neuf.

La *Virade* est la carte que celui qui a mêlé, tourne sur le talon, & qui fait la triomphe.

Les Impériales sont au moins de cinq cartes de suite: elles valent mieux quand elles sont de six, sont encore meilleures de sept, & ainsi toujours en montant, & s'emporteront comme au Piquet par la force des cartes; & en cas d'égalité, celui qui l'auroit de la couleur de la tourne gagneroit, autrement ce seroit celui qui auroit la main.

On compte le point en le marquant chacun pour quatre, pour qui le fait, comme à l'Impériale; & les cartes pour celui qui les gagne, la même chose; & celui qui a plutôt vingt-quatre gagne la partie & tire ce qu'on a mis au jeu: l'Impériale vaut beaucoup mieux que ce jeu.

LE JEU
DE LA BELLE,
DU FLUX ET DU TRENTE-UN.

Ce jeu est très divertissant & d'un grand commerce: on peut y jouer plusieurs personnes. Le jeu de cartes doit être de cinquante-deux, c'est-à-dire, il doit y avoir les petites.

Il faut pour jouer ce jeu avoir trois corbillons que l'on met de rang sur la table; l'on met dans l'un pour la belle, dans l'autre pour le flux, & dans le troisieme pour le trente-un, & l'on y met ce que l'on est convenu: l'on peut fixer la partie à tant de coups; trente, quarante, plus ou moins, comme l'on veut; après quoi l'on voit à qui fera: il n'y a point d'avantage à faire, puisque lorsque la belle, ou le flux, ou le trente-un sont égaux entre deux joueurs, il reste pour le coup suivant qui est double.

Celui qui doit mêler ayant fait couper à celui de sa gauche, donne à chacun des joueurs d'abord deux cartes à l'ordinaire, & ensuite une troisieme qu'il retourne à chacun; & celui qui a la plus haute carte des retournées, gagne la belle, & tire par conséquent ce qui est dans le corbillon.

Vous observerez que, quoique l'as vaille onze points pour le trente-un, il est au-

dessous du roi, de la dame & du valet pour la belle.

Après avoir tiré la belle, chacun regarde dans son jeu, s'il a le flux, c'est-à-dire, s'il a trois cartes de la même couleur; & celui qui l'a plus fort, l'as vaut pour le flux onze points, & sert à le faire gagner: & lorsque personne n'a le flux, on le met au coup suivant, en l'augmentant si l'on veut.

Enfin, après que la belle & le flux sont tirés, on en vient au trente-un, & chacun examinant son jeu, & après avoir compté en lui-même les points qui le composent, s'il approche de trente, & que selon la disposition des cartes, il craigne de passer trente-un, il s'y tient, sinon il en demande; & celui qui a mêlé, en donne du dessus à chacun qui lui en demande, selon son rang, en commençant par sa droite.

On ne donne qu'une carte à chacun des joueurs qui en demandent, & on ne recommence à donner que lorsque le tout en est fait: celui qui mêle peut en prendre à son tour, lorsqu'il trouve avantageux pour son jeu d'aller à fond.

Lorsque les joueurs qui ont été à fond, ou sans y aller, ont au-dessus de trente-un pour le point, ils ne sauroient gagner; mais celui des autres joueurs qui a trente-un, ou si personne n'a ce point justement, c'est celui qui a le plus proche de trente-un qui gagne; ce qui fait que lorsque l'on a vingt-huit, vingt-neuf, ou trente, on s'y tient, sans hasarder de prendre une

carte qui pourroit porter le point au-dessus desdits trente-un.

Lorsqu'il y a plusieurs trente-un, c'est celui qui l'a eu le plutôt qui gagne; c'est pourquoi celui qui a trente-un, doit avertir dès qu'il l'a; & si deux ou plusieurs l'avoient dans un même tour, on renverroit le coup au jeu suivant; on feroit de même d'un point plus bas, & qui seroit égal, s'il étoit le point gagnant. Voilà la maniere dont on joue ce jeu qui n'a rien que de fort aisé.

LE JEU DU GILLET.

Le jeu du Gillet se joue à quatre personnes, qui font chacun leur jeu en particulier.

Le jeu de cartes dont on joue, doit être le même que celui avec lequel on joue au Piquet, & les cartes y ont la même valeur, c'est-à-dire, que les as sont les plus fortes cartes du jeu, & emportent les rois, les rois les dames, les dames les valets, &c.

Après avoir vu qui fera, celui qui mêle donne à chacun des joueurs trois cartes l'une après l'autre, mais auparavant chacun des joueurs a mis dans deux corbillons qui sont au milieu de la table, un jeton ou plus s'ils veulent, & le jeton vaut autant qu'ils veulent le faire valoir.

L'un des deux corbillons, n'importe lequel, est pour le *gé*, qui est ce qu'on dispute d'abord, & l'on appelle *gé* deux as,

deux rois, deux dames, ou deux valets, &c. Le moindre tricon étant au-dessus, & gagnant le *gé* le plus haut.

Lorsque le *gé* est gagné, l'on en vient au second corbillon qui est pour le point ou flux; il dépend du premier d'aller du jeu simple ou de renvier de ce qu'il veut, ainsi du second, lorsque le premier a parlé; il peut augmenter le renvi, ou céder sans vouloir y aller, s'il n'a pas assez beau jeu pour cela.

Deux as en main valent vingt & demi; un as & un roi ou une autre carte qui vaille dix de la même couleur, valent vingt-un & demi; également deux as & un roi, ou une autre carte qui vaille dix de la même couleur, valent vingt-un & demi; ainsi des autres qui valent leur valeur, mais qui doivent être de la même couleur pour ajouter les nombres de plusieurs cartes ensemble: après que l'on a poussé le renvi autant qu'on l'a voulu, ceux qui ont tenu, étendent leur jeu, soit qu'ils aient flux ou non: avoir flux, c'est avoir trois cartes d'une même couleur, comme trois cœurs, ou trois carreaux, &c. Nous disons que le plus haut point gagne toujours, parce que celui qui a le plus haut flux a toujours le plus haut point.

LE JEU,

DU CUL-BAS.

Le jeu du Cul-Bas est un jeu assez en usage dans plusieurs provinces ; le nom en donne d'abord une idée ; on le joue à cinq ou six personnes, plus ou moins, & le jeu avec lequel on le joue, contient toutes les cartes. Il faut, avant de commencer à jouer, régler la valeur de chaque jeton, & le nombre de tout ce que l'on veut jouer, après quoi l'on voit à qui fera. *C'est la plus* basse des cartes qui mêle, à cause qu'il y a plutôt du désavantage à mêler ; parce qu'étant le dernier à prendre les cartes étendues sur le tapis, ceux qui sont premiers s'en accommodent & laissent souvent le dernier en peine : celui qui mêle, donne cinq cartes à chaque joueur par deux & trois ; après quoi on prend huit cartes de dessus le talon qu'on étale sur le tapis, puis on met à part le talon qui ne sert plus de rien pour le jeu.

Lorsque les cartes sont données, chacun examine son jeu, & le premier voit d'abord s'il n'a point de cartes pareilles à celles qui sont étalées, comme par exemple, s'il y a un roi, un as, ou une autre carte de quelque nombre qu'elle puisse être, & que dans son jeu il en ait aussi, il levera ce roi avec un roi, cet as avec un as, & ainsi des autres, en

en observant cependant, qu'il ne peut en ôter qu'une à la fois pour un tour.

Celui qui le suit levera un quatre, ou un neuf, ou un sept, & ainsi des autres, s'il en a de pareilles dans son jeu. Tous les autres joueurs en font de même, chacun à son tour par la droite; & si quelqu'un de ces joueurs, quel qu'il puisse être & qui est à jouer, n'avoit point de cartes pareilles à celles qui sont sur la table, il est obligé de mettre son *Cul-Bas*, c'est-à-dire, d'étaler devant lui ses cartes à découvert, & celui qui suit, peut, s'il s'accommode des cartes que l'on vient de mettre bas, s'en servir comme de celles du talon, & n'est pas obligé de mettre Cul-Bas; enfin, on ne met Cul-Bas que lorsque l'on n'a point dans son jeu des cartes de celles qui sont étalées sur le tapis.

Celui qui s'est plutôt défait de ses cinq cartes, gagne ce que chacun a mis pour le Cul-Bas, & oblige les autres à lui donner autant de jetons qu'il leur reste de cartes en main; & ceux qui ont mis Cul-Bas, lui donnent autant de jetons qu'ils ont étalé de cartes sur le tapis.

Nous avons dit qu'on ne pouvoit lever qu'une carte à la fois; cependant un joueur qui auroit dans son jeu trois cartes d'une même valeur, comme sont trois valets, & ainsi des autres, pourroit lever avec ses trois valets, un valet qui seroit étalé, & c'est un grand coup qui aide beaucoup à gagner la partie, puisqu'il ne reste à se défaire ensuite que de deux cartes. Les cartes dont on s'en va & celles qu'on leve,

font mises en tas devant chaque joueur sans-dessus-dessous, & comme cartes inutiles.

De même, s'il y a sur le jeu trois cartes d'une même façon, comme trois huit, &c. celui qui a le quatrieme huit dans son jeu peut les lever tous les trois à la fois; mais cela ne l'avance pas davantage, & il doit, s'il joue bien, prendre plutôt quelqu'autre carte sur le tapis, s'il le peut, celles-là ne pouvant pas lui manquer.

Lorsque dans les cinq cartes il arrive à quelqu'un des joueurs quatre rois, quatre six, ou quatre autres cartes de la même sorte, il peut les écarter, en demander d'autres, ou en prendre lui-même, si c'est lui qui donne.

Ce jeu est tout des plus aisés, n'ayant aucune regle à observer qui soit difficile; il ne laisse pas d'être fort divertissant.

LE JEU DU COUCOU.

L'ON peut joüer à ce jeu depuis cinq ou six personnes jusqu'à vingt.

Lorsqu'on est grand nombre, on joue avec un jeu de cartes entier, c'est-à-dire, où toutes les petites soient; autrement l'on joue avec un jeu ordinaire de piquet, en observant que les as sont les dernieres cartes du jeu.

Comme il y a un grand avantage à ce jeu de faire, on voit à qui fera, après avoir pris chacun huit ou dix marques qu'on fait

valoir ce qu'on veut; celui qui est à mêler ayant fait couper le joueur de sa gauche, donne une carte sans la découvrir à chaque joueur, qui l'ayant regardée, dit si la carte est bonne, je suis content; & si la carte est un as ou une autre carte basse, il dit, *contentez-moi* à son voisin à droite, qui est obligé de changer avec lui de cartes, à moins qu'il n'eût un roi, auquel cas il diroit *Coucou*, & celui qui demandoit à se faire contenter, est obligé de garder sa mauvaise carte: les autres continuent à se faire contenter de la même maniere, c'est-à-dire, à changer de cartes avec le voisin à droite, & à gauche une seule fois, jusqu'à ce que l'on en soit venu jusqu'à celui qui a mêlé, qui, lorsqu'on lui demande à être contenté, doit lui donner la carte de dessus le talon, à moins que, comme il a été déjà dit, ce ne fût un roi; enfin la regle générale, c'est que chaque joueur peut, lorsqu'il le croit avantageux à son jeu, & que c'est à son tour de parler, forcer son voisin à main droite de changer de carte avec lui, à moins qu'il n'ait un roi; après que le tour est ainsi fait, chacun étale sa carte sur table, & celui ou ceux qui ont la plus basse carte paient chacun un jeton au jeu qu'ils mettent dans un corbillon qui est exprès au milieu de la table: il peut se faire que quatre joueurs paient à la fois, & c'est toujours la plus basse espece des cartes qui sont sur le jeu qui paient; les as paient toujours quand il y en a sur le jeu: au défaut des as, les deux; au défaut des deux, les trois, & ainsi des autres.

L'avantage de celui qui mêle, est qu'il a trois cartes, sur lesquelles il peut choisir celle qu'il veut pour lui; ce qui fait que fort rarement celui qui mêle, paie; chacun mêle à son tour, & lorsque quelque joueur a perdu tous ses jetons, il se retire du jeu' n'y ayant plus d'espérance pour lui, & celui qui est le dernier à avoir des jetons, gagne la partie, quand il n'auroit qu'un jeton, si aucun des autres n'en a, & il tire ce que chacun a mis au jeu.

LE JEU
DE LA BRUSQUEMBILLE.

On peut jouer à la Brusquembille deux, trois, quatre ou cinq; mais vous observerez que l'on joue à deux & à quatre avec trente-deux cartes, qui sont les mêmes avec lesquelles on joue au Piquet; & lorsque l'on joue trois ou cinq, il faut que le jeu soit composé de trente cartes seulement; c'est-à-dire, qu'on en levera deux sept, n'importe lesquels.

Lorsque l'on joue à quatre, l'on joue deux contre deux, & l'on se met ensemble d'un même côté de table, afin de pouvoir se communiquer le jeu.

Les as & les dix sont les Brusquembilles, & par conséquent les premieres cartes du jeu; c'est-à-dire, que l'as leve le dix, le dix le roi, le roi la dame, la dame le valet, le valet le neuf, le neuf le huit, & enfin le huit le sept; mais vous observerez

qu'il faut que la carte plus haute soit de la même couleur, pour lever, à moins qu'elle ne fût triomphe, puisque le sept de triomphe leve un as d'une couleur qui n'est pas triomphe.

Lorsque l'on joue à la partie, c'est-à-dire, un contre un ou deux contre deux, on convient d'abord de ce que l'on jouera; & si l'on joue trois ou cinq, chacun prendra un nombre de jetons que l'on fait valoir à proportion du jeu qu'on veut jouer, plus ou moins: on revoit ensuite à qui fera, & celui qui doit mêler ayant fait couper le joueur de sa gauche, donne à chacun des joueurs trois cartes; il en prend autant pour lui, une à une ou toutes les trois ensemble, & en retourne une de dessus le talon, qui est celle qui fait la triomphe, & qu'il met toute retournée à moitié sous le talon, afin que l'on puisse la voir; & celui qui est à jouer, jette telle carte de son jeu qu'il juge à propos; le second joue ensuite telle carte de son jeu qu'il veut sur la carte jouée, & ainsi des autres; & celui qui prend la levée, soit pour avoir mis la plus haute de la couleur premiérement jouée, soit pour avoir coupé avec une triomphe; celui-là, dis-je, prend une carte du dessus du talon, & ainsi des autres; chacun à son tour ensuite commence à jouer comme le premier coup: après que la levée est faite, on recommence la même chose, jusqu'à ce que toutes les cartes du talon soient achevées, & celui qui prend la derniere carte, prend la triomphe de la tourne.

Vous remarquerez que j'ai dit que le second à jouer jouoit telle carte de son jeu qu'il trouvoit à propos, parce qu'à ce jeu l'on n'est pas obligé de fournir de la couleur jouée, encore qu'on en ait, & qu'il n'y a point de renonce, pouvant couper une couleur jouée, dont on a cependant dans son jeu.

Voilà la maniere de jouer le jeu, & on le joue de même en recommençant de mêler chacun à son tour, jusqu'à ce que l'on ait joué les coups que l'on est convenu; & si l'on n'a fait aucune convention là-dessus, on sera libre de quitter après chaque coup.

Voyons maintenant quels sont les droits qui se paient à ce jeu; droits qui n'ont cependant lieu que lorsque l'on ne joue qu'à trois ou à cinq, ou bien à quatre, lorsqu'on ne joue pas en partie deux contre deux.

Celui qui joue la Brusquembille de l'as de triomphe, reçoit deux jetons de chacun.

Il retire également deux jetons de chacun des Joueurs pour chaque as qu'il jouera, pourvu qu'il fasse la levée; car s'il ne la faisoit pas, celui qui jette un as, au lieu de gagner deux jetons de chaque Joueur, est obligé de leur en payer deux à chacun.

Il en est de même à l'égard des dix, qui valent un jeton de chaque Joueur à celui qui les a joués, s'il leve la main; & il lui en coûte également un pour chaque Joueur, si le dix qu'il a joué est levé par un autre, soit parce qu'il est coupé, ou autrement.

Celui après cela qui a le plus de points dans les levées qu'il a faites, gagne ensuite,

la partie, qui consiste en autant de jetons que l'on est convenu. Voici la maniere dont on compte ces points: après que toutes les cartes du talon ont été prises, & que l'on a joué toutes les cartes que l'on a en main, chacun voit les levées qu'il a, & compte pour chaque as onze points, dix pour chaque dix, quatre seulement pour chaque roi, les dames valent trois points chacune, & chaque valet deux, & les autres ne sont comptées pour rien; ayant ainsi compté, celui qui, comme il a été déjà dit, se trouve avoir plus de points, gagne ce qui a été mis par chacun au jeu.

L'on doit par conséquent observer de faire des levées où il y ait beaucoup de points; par exemple, des as, des dix, des rois, des dames ou des valets, afin de pouvoir gagner le jeu, qui est ce qu'il y a de plus considérable à gagner.

L'usage & le bon sens apprendront mieux à bien jouer ce jeu que tout ce que nous pourrions en dire, la situation du jeu demandant de jouer un même coup, tantôt d'une maniere, & tantôt d'une autre; par exemple, lorsque l'on est avancé en points, il faut quelquefois prendre, quoiqu'il n'y ait pas beaucoup de points à la levée qu'on prend; ce qu'il ne faudroit pas faire, si l'on n'étoit pas avancé, puisqu'il faudroit attendre un grand coup pour prendre.

Il suffit de dire que pour bien jouer la Brusquembille, il faut une grande attention, puisqu'il faudroit savoir, non-seulement les triomphes qui sont déjà sorties,

mais encore toutes les brusquembilles qui sont passées, & celles qui sont dans le jeu, afin d'en faire son avantage en jouant.

Il n'y a pas un grand nombre de regles: voici celles qu'il est à propos d'observer, pour rendre ce jeu amusant & intéressant.

I. Celui qui en mêlant trouve une ou plusieurs cartes tournées, ou en tourne lui-même quelqu'une, il remêle.

II. Si le jeu se trouve défectueux par une carte de moins, tout ce qui a été payé pendant le coup est bien payé, mais personne ne peut gagner la partie; & si le jeu est faux par deux cartes semblables, le coup cesse d'être joué dès qu'on s'en apperçoit, & si le coup est fini, le jeu est bon.

III. Celui qui joue avant son rang, ne peut reprendre sa carte.

IV. Celui qui a jetté sa carte, ne sauroit y revenir sous quelque prétexte que ce soit.

V. Celui qui prendroit avant son tour au talon, s'il a joint la carte prise avant son tour à son jeu, paie à celui à qui elle iroit de droit, la moitié de ce qui est au jeu, & la lui rendroit; & s'il ne l'avoit pas jointe à son jeu, mais vue seulement, il donnera deux jetons à chaque Joueur, & la laissera prendre à qui elle va de droit.

VI. Celui qui en tirant sa carte du talon, en voit une seconde, paie deux jetons à chaque Joueur.

VII. Lorsque l'on joue en partie deux contre deux, si l'un des Joueurs voit la carte qui doit aller à un de ses adversaires,

il leur est libre de recommencer la partie; & si la carte vue revient à lui ou à son compagnon, le jeu se continue.

VIII. Il n'y a point de renonce, ni l'on n'est pas forcé à mettre plus haut sur une carte jouée.

IX. Celui qui ayant accusé avoir un certain nombre de points, en auroit davantage & ne les accuseroit qu'après que les cartes seroient brouillées, il ne pourroit revenir, & perdroit la partie si un autre Joueur avoit plus de points dans les levées que ce qu'il auroit accusé.

X. Celui qui quitteroit le jeu avant la partie finie, la perdroit.

Ces regles, comme nous l'avons dit, ne sont pas grand'chose; il est même rare que les coups arrivent où elles ont lieu.

On ne peut rien dire sous le nom qu'on a donné à ce jeu, sinon que c'est une idée plaisante de celui qui l'a inventé, & qui n'a aucun rapport au jeu.

LE JEU

DU BRISCAN.

Les Cartes dont on se sert pour jouer au Briscan, sont les mêmes que celles du Piquet. On ne peut le jouer qu'à deux personnes. Celle qui fait, donne cinq cartes à l'autre, de la maniere qu'elle le juge à propos, & en prend autant pour elle, après

quoi elle retourne la onzieme carte. Cette carte désigne l'atout & se met sous le talon. La personne qui ne donne pas les cartes, commence à jouer. C'est ensuite la levée de chaque main, qui marque celui qui doit jouer. A mesure que l'on fait une *levée*, on est obligé, avant de jouer une autre carte, d'en prendre une au talon.

Quand on a dans ses mains le sept d'atout, on peut le changer avec la carte qui retourne, quelle qu'elle soit, pourvu qu'on le fasse avant de jouer pour la derniere levée des cartes du talon. On a la *liberté* de renoncer tant qu'il y a des cartes au *talon*; mais quand il n'en reste plus, il faut forcer ou couper la carte de celui qui joue.

Lorsqu'une fois on a compté une tierce, une quatrieme, ou une quinte dans une couleur, les cartes qui ont servi à former l'une des trois, ne peuvent plus valoir, si ce n'est dans le cas des quatre as, des quatre rois, des quatre dames, des quatre valets, ou des quatre dix. Par exemple: si l'on compte une tierce à la dame, & qu'après s'être défait du dix on vienne à tirer le roi, quoique ce roi, avec la dame & le valet que l'on a dans la main, forme une nouvelle tierce, cette tierce néanmoins ne peut plus valoir; mais ensuite si l'on vient à avoir quatre dames ou quatre valets, on ne laisse pas d'en compter la valeur. Il en est de même pour les autres tierces, quatriemes, ou quintes.

Quand après avoir compté une tierce,

une quatrieme, ou une quinte à la dame, on vient à lever le roi, ayant encore la dame dans son jeu, le mariage a lieu & vaut comme ci-après.

Maniere de compter le Jeu du BRISCAN.

La Partie est de six cent Points.

LES QUINTES EN ATOUT, valent

La majeure, ...	600
Celle au roi, ...	300
Celle à la dame, ...	200
Celle au valet, ...	100

LES QUATRIEMES EN ATOUT, valent

La majeure, ...	200
Celle au roi, ...	160
Celle à la dame, ...	120
Celle au valet, ...	80
Celle au dix, ...	60

LES TIERCES EN ATOUT, valent

La majeure, ...	120
Celle au roi, ...	100
Celle à la dame, ...	80
Celle au valet, ...	60
Celle au dix, ...	40
Celle au neuf, ...	20

Les QUINTES, les QUATRIEMES & les TIERCES dans les autres couleurs valent moitié moins que celles en Atout.

Les quatre as valent, . .	150
Les quatre dix, . . .	100

Les quatre rois, . . 80

Les quatre dames, . . 60

Les quatre valets, . . 40

Le mariage en atout, vaut, . 40

Les mariages dans les autres couleurs, 20

Les mariages de rencontre valent autant que ceux que l'on peut faire dans son jeu.

Lorsque celui qui fait, retourne une carte peinte, un as, ou un dix, il compte 10

Quand dans les cinq premieres cartes de son jeu on a toutes cartes peintes, on compte 20

On continue à compter le même nombre, tant que l'on tire une carte peinte.

On compte la moitié moins pour les cinq premieres cartes blanches, & tant qu'elles continuent d'être blanches.

L'as d'atout, excepté le cas où il auroit déjà été compté, vaut 30

Celui qui leve la derniere carte du talon, compte . . 10

Lorsque toutes les cartes du talon étant levées, les cinq que l'on a dans la main sont toutes d'atout, on compte 30

Celui qui fait les cinq dernieres levées, compte . 20

Quand tout est joué, celui qui a le plus de levées, compte 10

Ensuite chaque carte vaut séparément à celui qui les a,

L'as, ... 11

Le dix, ... 10

Le roi, ... 4

La dame, ... 3

Le valet, ... 2

Le total des cartes que l'on peut compter, monte à 120

Les trois dernieres basses cartes ne comptent point.

Si par hazard il arrive que l'un des joueurs fasse toutes les levées, cette vole lui fait gagner la partie.

LE JEU
DU MAIL.

Il y a deux sortes de regles pour le jeu du mail; les unes *sur la maniere d'y bien jouer*; les autres, *pour décider les divers évènemens qui peuvent arriver à ce jeu.* On commencera par les premieres qui sont les plus essentielles.

Il est certain que de tous les jeux d'exercice, celui du mail est le plus agréable, le moins gênant, & le meilleur pour la santé; il n'est point violent, on peut en même-temps jouer, causer, & se promener en bonne compagnie. On y a plus de mouvement qu'à une promenade ordinaire; l'agitation qu'on se donne en poussant la boule d'espace en espace, fait un merveilleux effet pour la transpiration des humeurs, & il n'y a point de rhumatisme ou d'autres maux semblables, que l'on ne puisse prévenir ou guérir par ce jeu, à le prendre avec modération, quand le beau temps & la commodité le permettent.

Il eſt propre à tous âges, depuis l'enfance jusqu'à la vieilleſſe ; ſa beauté ne conſiſte pas à faire de grands coups, mais à jouer juſte avec propreté, ſans trop de façons ; & quand à cela on peut joindre la ſûreté & la force, qui ſont la longue étendue du coup, on eſt alors un Joueur parfait.

Pour parvenir à ce degré de perfection, il faut chercher la meilleure maniere de bien jouer, ſe conformer à celle des beaux joueurs, ſe mettre aiſément ſur ſa boule, ni trop près, ni trop loin ; n'avoir pas un pied gueres plus avancé que l'autre ; les genoux ne doivent-être ni trop mols, ni trop roides, mais d'une fermeté bien aſſurée pour donner un bon coup.

Attitude du corps.

Le corps ne doit être ni trop droit, ni trop courbé, mais médiocrement penché, afin qu'en frappant il ſe ſoutienne par la force des reins, en le tournant doucement en arriere de la ceinture en haut avec la tête, ſans toutefois perdre la boule de vue.

C'eſt ce demi-tour du corps qu'on appelle *jouer des reins*, qui faiſant faire un grand cercle au mail, fait l'effet de la force mouvante qui vient de loin.

On ne doit pas lever le mail trop vîte, mais uniquement ſans ſe laiſſer emporter, ſe tenir un inſtant dans ſa plus haute portée, pour frapper ſur le champ le coup avec vigueur, en y joignant la force du poignet, ſans changer néanmoins la ſituation du

corps, des bras ni des jambes, afin de conserver toujours la même union sur l'ajustement que l'on a dû prendre du premier coup d'œil avec sa boule.

Différentes manieres des Joueurs.

On voit des gens *qui ne jouent que des bras*; c'est-à-dire, qui ne font pas ce demi-contour du corps qui vient des reins; mais outre qu'ils s'incommodent la poitrine par le grand effort qu'ils font faire à leurs bras seuls en raccourci, ils ne sauroient jamais être ni beaux ni forts Joueurs, parce qu'ils ne levent pas le mail assez haut.

Quelques-uns le levent trop sur leurs épaules; d'autres ne le levent qu'à la moitié de leur taille, & frappent la boule par secousse comme s'ils donnoient un coup de fouet. Il y en a qui, ouvrant étrangement les jambes & se cramponnant sur la pointe des pieds, s'abandonnent si fort sur la boule, que s'ils venoient à la manquer tout-à-fait, rien ne les empêcheroit de tomber, & de donner, comme l'on dit, du nez en terre; quelques autres levent en l'air le coude gauche pour mesurer le coup; ce qui fait que très-rarement ils touchent la boule à plein.

Toutes ces manierer sont aussi mauvaises que désagréables, & on doit les changer. Chaque exercice a ses loix qu'on est obligé de suivre; la danse, le manege, les armes, ont une attitude & une contenance réglée, sans lesquelles on ne sauroit rien faire que grossiérement & de mauvaise grace.

Le mail eſt à peu près de même; c'eſt un jeu noble, expoſé à la vue du public; c'eſt pourquoi on ne ſauroit y jouer devant le monde que ſuivant ſes véritables regles.

Mains, Bras.

Les mains ne doivent être ni ſerrées, ni trop éloignées l'une de l'autre; les bras ni trop roides, ni trop allongés, mais faciles, afin que le coup ſoit libre & aiſé. La main gauche, qui eſt la premiere poſée, doit avoir le pouce vis-à-vis le milieu de la maſſe; le pouce de la droite doit croiſer un peu en biais ſur la pointe des autres doigts, ne pas être deſſus ni à côté du manche; car c'eſt ordinairement ce qui fait *croſſer*, parce que ſi en levant les mains pour donner le coup, on n'a le pouce droit ainſi croiſé, la maſſe varie en tombant ſur la boule, & ne ſauroit la frapper en ſon point. Il faut donc que la main droite tienne le mail, comme les joueurs de paume tiennent la raquette; car ce pouce, ainſi accroché avec le bout des autres doigts, eſt bien plus ferme, dirige mieux le coup où l'on veut aller, & donne plus de facilité & de force au poignet, qui doit agir vivement en l'un & en l'autre de ces deux jeux.

Pieds.

Pour être bien ſur la boule, il faut ſe bien aſſurer ſur ſes pieds, ſe mettre dans une poſture aiſée, que la boule ſoit vis-à-vis le talon gauche, ne pas trop reculer

le

le pied droit en arriere, ni baisser le corps, ou plier le genou quand on frappe, parce que c'est ce qui met le Joueur hors mesure & qui le fait souvent manquer.

Toutes ces observations sont de conséquence, à quiconque voudra les suivre pour bien jouer. On ne doit pas être longtemps à mesurer son coup, une seule fois, avec un peu d'habitude, suffit; & l'on remarque que ceux qui sont le plus longtemps à tâtonner leur boule, sont ceux qui la manquent plutôt, dont on se moque après, parce que ceux qui voient jouer, aiment qu'on soit prompt & qu'on ne joue pas de mauvais air.

Mail.

Pour acquérir cette justesse si nécessaire à ce jeu, & qui en fait toute la propreté, il faut avoir un mail qui soit toujours de même poids & de même hauteur, ce qui doit être proportionné à la force & à la taille du Joueur. Si le mail est trop long ou trop pesant, on prend la terre; s'il est trop court ou trop léger, il ne donne pas assez de force, & l'on prend la boule par-dessus, ou comme on dit *par les cheveux*. Il importe donc à chaque Joueur de se choisir un mail qui lui convienne, dont il se rende le maître, & qu'il proportionne encore la boule à la masse; car il est bon de prendre garde à tout.

Boules.

Si on joue d'un mail dont la masse ou la

tête ne pése que dix onces, on jouera mieux & plus loin d'une boule qui n'aura qu'environ la moitié de ce poids, que d'une plus forte. Si on joue d'une masse de treize à quatorze onces, qui sont celles dont on se sert le plus communement, il est certain qu'avec des boules de cinq à six onces on fera de plus grands coups; cela dépend quelquefois du temps qu'il fait, & du terrein sur lequel on joue. Il est bon de savoir, que quand le vent est favorable, ou que le terrein est sablonneux, ou qu'il descend un peu, quoique d'une maniere imperceptible, il faut jouer de grosses boules, qui n'excedent pourtant pas la portée de la masse, & l'on fera de plus grands coups. Quand le temps est humide, ce qui rend le terrein du jeu, *sourd*, c'est-à-dire, difficile à couler, on jouera des boules légeres, qui iront mieux que celles qui sont de poids: mais quand il fait beau, que le terrein est sec & uni; c'est alors que pour faire de plus grands coups on doit jouer des voguets ou petites boules, qui aient bien leur poids, en gardant toujours néanmoins, autant qu'il est possible, la proportion ci-devant observée du poids de la masse avec celui de la boule.

Il ne sera pas inutile de remarquer combien il est avantageux à ce jeu d'avoir de bonnes boules; c'est le pur hasard de la nature qui les forme, & s'il faut ainsi dire, qui les pétrit; mais c'est l'adresse du Joueur habile, qui acheve de les faire en les bien jouant, de les connoître pour s'en servir à propos.

Ces boules sont de racines de buis: les meilleures viennent des pays chauds; on les trouve dans les fentes ou petits creux de rochers où il fait des nœuds; on les coupe, & on les laisse sécher un certain temps; après quoi les ayant fait tourner & battre à grain d'orge, on ne les joue qu'à petits coups de mail sur un terrein graveleux; on les joue ensuite plus fort, on les fait frotter avec de la pariétaire toutes les fois qu'on les accommode après qu'on s'en est servi: enfin, à force de coups de mail, & de les faire rouler, elles deviennent dures: on prend garde à celles qui vont le mieux, c'est-à-dire, qui ne sautent & ne se détournent point de leur chemin, ou, pour parler le langage du mail, *qui ne s'éventent pas*: alors on doit mesurer ces boules ainsi faites, les tenir dans un sac avec du linge sale, qui est le meilleur endroit, ni sec, ni humide, où on les peut conserver saines; on doit les peser pour savoir les poids au juste de celles qui vont le plus loin, lesquelles doivent être certainement regardées comme les meilleures.

Compas pour mesurer les boules.

Pour cela on avoit ci-devant des mesures de papier; mais on a inventé depuis une espece de compas rond, pour marquer les poids que doivent avoir ordinairement les bonnes boules, de toutes sortes de grosseur, depuis le *voguet* jusqu'au *tabacan*, ce qui est très-commode.

LA BERNARDE.

Il y a eu une boule d'un grand renom, dont l'hiſtoire ne ſera peut-être pas inutile ni déſagréable, & fera voir de quelle importance eſt une boule au jeu de mail. Un marchand de boules de Provence en apporta un gros ſac à Aix: les Joueurs qui étoient en grand nombre en cette ville, les acheterent toutes trente ſols piece, à la réſerve d'une ſeule, qui étant moins belle que les autres, fut rejettée. Un bon Joueur, nommé BERNARD, vint le dernier; il acheta cette boule de rebut, dont il ne voulut donner que quinze ſols; elle peſoit ſept onces deux gros, & étoit d'un vilain bois à moitié rougeâtre; il la joua long-temps, la fit, & elle devint ſi excellente, que quand il avoit un grand coup à faire, elle ne lui manquoit jamais au beſoin, & lui faiſoit gagner immanquablement la partie. Elle fut appellée LA BERNARDE. Le Préſident de Lamanon qui l'a eue depuis, en a refuſé pluſieurs fois cent piſtoles. *Louis le Brun*, un des plus grands Joueurs de mail qu'il y ait eu en Provence, qui dans un jeu uni, ſans vent & ſans deſcente, faiſoit juſqu'à quatre cens cinq pas d'étendue, voulut faire une expérience de la Bernarde; il la joua diverſes fois avec ſix autres boules de même poids & de même groſſeur; ſon coup étoit ſi égal, que les cinq autres boules étoient preſque toutes enſemble à un pied ou deux de différence; pour la Bernarde, on la trouvoit toujours cin-

quante pas plus loin que les autres; ce qui lui fit dire un jour plaisamment, *qu'avec la Bernarde il joueroit aux grands coups contre le Diable.* On doit croire que ce que cette boule avoit de particulier, est sans doute qu'elle étoit également pesante partout, depuis sa superficie jusqu'à son centre, puisqu'elle se soutenoit si bien dans son roulis; au lieu que les autres qui n'alloient pas de même, quoique de poids, étoient inégales dans leur pourtour, étant plus pesantes d'un côté que d'un autre; ce qui les faisoit aller de travers, par sauts, ou par bonds.

De ce raisonnement, il s'ensuit deux choses. La premiere, que chaque bon Joueur doit connoître ses boules pour les jouer du bon côté qu'elles doivent être frappées pour aller au plus loin; il y en a, par exemple, qu'il faut jouer sur le bois, quand c'est-là son bon roulis, ce qu'on apprend par l'expérience quand on joue souvent à ce jeu. La deuxieme, que pour donner le juste prix aux boules, il ne faut pas les prendre au hasard, sur leur beauté, leur dureté ou leur poids, mais voir quand elles vont bien sous le coup de mail, & plus loin que les autres de même grosseur.

Masses ou têtes de Mail.

Ce n'est pas assez pour faire de grands coups d'avoir des boules faites, il faut que la tête du mail soit faite aussi, c'est-à-dire, *qu'elle se soit durcie par les coups qu'elle aura joué.* L'expérience ayant fait connoître qu'une boule, poussée par une masse neuve

ou fendue, ira moins loin de quelques pas que si elle avoit été frappée d'une vieille masse bien saine & qui a acquis sa dureté.

On a reconnu que les masses de *George Minier* d'Avignon, qui sont de chêne verd, & surtout celles du pere, sont incomparablement mieux faites & meilleures que de tous autres ouvriers.

Longueur du manche du Mail.

Quant aux manches du mail, en Provence & en Languedoc, on ne les tient pas plus longs que de la ceinture en bas, parce qu'on en est bien plus maître, plus sûr & moins gêné, sans remuer sa boule, en la jouant où elle se rencontre. Mais comme à la Cour & à Paris on peut mettre sa boule en beau, si ce n'est quand on tire à la passe, on a trouvé que la mesure du manche prise sous l'aisselle, étoit la plus juste qu'on pouvoit prendre pour faire de plus grands coups; celles qui vont au-delà sont outrées, on aura bien de la peine à s'y ajuster, & à moins d'une grande habitude on ne fera quelques grands coups que par hasard: ainsi on doit conseiller à ceux qui veulent jouer au mail, de commencer par un qui ne vienne qu'à la ceinture, dont ils se rendront maîtres en ne jouant d'abord que des demi-coups; à mesure qu'ils se fortifieront, ils pourront alonger leur mail de deux ou trois pouces, jusqu'à ce qu'ils puissent s'accoutumer à bien jouer d'un qui vienne jusqu'à l'aisselle, & s'en tenir-là pour se rendre très-forts Joueurs; que si l'on n'ob-

ſerve pas cette petite gradation, on doit s'aſſurer qu'on ne jouera jamais avec la juſteſſe ni avec la propreté que demande ce jeu.

On peut ajouter pour la bienſéance, qu'on n'aime pas à voir en public des perſonnes de condition ſans veſte ou en juſte-au-corps, ni ſans perruque; on peut être légérement & commodément vêtu, n'avoir pas de ces veſtes bigarrées ou mi-parties de différentes étoffes, avoir de petites perruques naiſſantes ou nouées, & un chapeau, ce qui ſied toujours bien & eſt beaucoup plus honnête devant le monde, que d'avoir des bonnets, quelques beaux & magnifiques qu'ils puiſſent être. Il ne faut pas oublier qu'on doit toujours jouer les mains gantées, ce qui, outre la propreté, ſert à tenir le mail plus ferme quand on donne le coup, & garantit en même-temps les mains de durillons.

Il y a des perſonnes qui en jouant la premiere fois au mail, voudroient faire d'auſſi grands coups que les maîtres, ce qui n'eſt pas poſſible: on ne peut acquérir la juſteſſe & la ſûreté de ce jeu, qu'avec un peu de patience, en s'y accoutumant inſenſiblement par demi-coups: car les maîtres & les bons joueurs ne s'y rendent habiles qu'en jouant ſouvent pluſieurs boules qu'ils ſe renvoient à petits coups l'un à l'autre; ce qui fait un double bon effet, en ce qu'ils jouent ſûrement ſans façon, & qu'ils battent leurs boules neuves.

Ce jeu a toujours été regardé comme un

des plus innocents & des plus agréables amusements de la vie, puisqu'on y joint la force à l'adresse, qu'on s'y fait une santé plus robuste qu'en tout autre exercice du corps, & qu'on y peut jouer sans peine depuis l'enfance jusqu'à l'âge le plus avancé.

Nouveau Mail comme un Billard.

On pourroit faire un nouveau jeu de Mail à une maison de campagne, plus court, où l'on ne feroit que de petits coups de mesure sur les regles, comme on joue au Billard.

Il suffiroit pour cela d'avoir une allée de cent cinquante ou deux cents pas de long, sur dix ou douze pas de large, plus ou moins, la rendre très-unie, la faire entourer de pierres bien jointes, ou de planches de chêne un peu épaisses, mettre un archet à chaque bout, & un pivot de fer au milieu; l'on débuteroit vis-à-vis de l'archet, pour s'aller mettre en passe à l'autre bout, comme on fait au billard, jouer toujours du mail & la boule d'où elle seroit; & celui qui après avoir passé à l'archet, toucheroit le premier au pair, ou au plus au fer du milieu, qui seroit comme *Pivet* est au billard, gagneroit la partie. Ce qui ne laisseroit pas de faire un divertissement très-agréable à diverses personnes de tous états & de tous âges, qui joueroient au rouet, ou en partie, comme au billard. L'avantage qu'on y trouveroit, c'est qu'on prendroit l'air à couvert dans un exercice modéré, sans beaucoup de fatigue, & qu'on

se rendroit sûr insensiblement pour jouer parfaitement bien au mail, où toute la science consiste, comme on l'a déjà dit, à frapper nettement sa boule, ce qu'on n'acquiert qu'en s'accoutumant à la bien jouer par de petits coups, d'où l'on parvient ensuite à en faire de grands, quand on s'est bien assuré de sa boule, & qu'on la pousse & dirige juste où l'on veut.

Passe.

Après ce qui vient d'être observé pour le jeu de mail, il faut dire quelque chose pour bien tirer à la passe avec la levée, quand on est à la fin de la partie du jeu ordinaire. Il faut se mettre de bonne grace sur la boule d'acier, qu'elle soit à la pointe, ou à deux ou trois doigts du pied droit endehors, s'ajuster du bras & de l'œil sans faire trop de façons, ni aucune grimace, avoir le corps médiocrement penché sur la droite, & la pointe du pied gauche légérement posée à terre, afin qu'en tirant le coup on avance un peu vivement & ensemble le corps avec le pied gauche, que l'on fasse agir en même temps l'œil, le bras & le poignet, pour porter sa boule juste, & si l'on peut, de volée, le plus près du milieu de l'archet, afin de le franchir hardiment pour gagner la partie. Toutes les autres manieres de tirer à la passe, comme d'avancer le pied gauche, mettre la boule à côté, en dedans, ou entre les deux pieds, bien loin d'être bonnes, font au contraire de très-mauvaise grace.

Regles générales du jeu de Mail.

I. IL y a quatre manieres de jouer au Mail, au *rouet*, en *partie*, aux *grands coups*, & à la *chicane*.

II. Jouer au *rouet*, c'est quand chacun joue pour soi & par tête; un seul en ce cas passant au pair, ou au plus quand il se trouve en ordre, gagne le prix dont on étoit convenu pour la passe.

III. On joue en *partie*, quand plusieurs se mettent d'un côté pour jouer avec d'autres d'égale force en pareil nombre; & si le nombre est inégal, on peut faire jouer deux boules à un seul d'un côté, jusqu'à ce qu'un autre Joueur survienne pour remplir la place vacante.

IV. Aux *grands coups*, c'est quand deux ou plusieurs jouent à qui poussera plus loin; & quand l'un est plus fort que l'autre, le plus foible demande avantage, soit par distances d'arbres, soit par distances de pas.

V. Pour ce qui est de la *chicane*, on y joue en pleine campagne, dans des allées, des chemins, & partout où l'on se rencontre; on débute ordinairement par une volée, après quoi l'on doit jouer la boule en quelque lieu pierreux ou embarrassé qu'elle se trouve, & on finit la partie en touchant un arbre, ou une pierre marquée, qui sert de but, ou en passant par certains détroits dont on sera convenu, & celui dont la boule qui aura franchi ce but sera

le plus loin, supposé que les Joueurs de part & d'autre soient du pair au plus, aura gagné.

VI. A quelques-unes de ces quatre manieres, on doit convenir avant le début de ce que l'on joue.

VII. Personne ne doit se promener dans le mail quand on joue, à cause des accidents qui pourroient arriver

VIII. Il faut être au moins à cent pas de distance pour ne pas blesser ceux qui sont devant, & crier toujours *gare* avant que de jouer.

IX. Ceux qui dans un jeu régulier ne font ni de rouet, ni d'aucune partie, ni des grands coups, ne doivent pousser qu'une boule, afin de ne point incommoder les autres.

X. Quiconque jouant manque tout-à-fait sa boule, ce que l'on appelle faire une *pirouette*, perd un coup. Lorsque le mail se casse en rabattant, ou qu'il se démanche, si la masse passe la boule, le coup perdu est nul, & le Joueur recommence sans rien perdre.

XI. Si l'on fait un faux coup, ou que l'on soit arrêté en quelque sorte que ce puisse être, par la faute de ceux avec qui l'on joue, ou du porte-leve, l'on pourra recommencer en quelque endroit du jeu que ce soit, mais toutes autres personnes, animaux ou rencontres, seront comme une pierre au jeu.

XII. L'on ne pourra en aucun lieu défendre les boules de ceux avec qui on joue, ni celles qui viendront à se heurter quand

elles sont roulantes, si ce n'est qu'on les ait défendues pour le grand coup.

XIII. On ne peut mettre sa boule en beau pour jouer où on l'a trouvée, sans néanmoins l'avancer ni la reculer, que ce ne soit de l'agrément des joueurs.

XIV. Qui jouera une boule étrangere ne perdra rien & pourra jouer la sienne quand il la trouvera; mais celui qui jouera la boule de quelqu'un de sa compagnie, perdra un coup pour sa méprise, & continuera à jouer du lieu où sera sa boule, en comptant le coup perdu; & celui duquel il aura joué la boule, sera tenu d'en jouer une autre de la place où la sienne étoit; & si un étranger joue la boule d'un des Joueurs de la partie, on la remet à peu près où l'on juge qu'elle étoit.

XV. S'il survenoit des différends pour des coups ou des hasards imprévus, on peut s'en rapporter au maître du jeu, *ou à* des personnes présentes qui en aient *quelque* expérience, pour en passer *sur le* champ par leurs avis.

Du début.

I. Le début est le premier coup que chacun joue à toutes les passes que l'on fait.

II. On peut mettre du sable, de petites pierres, une carte roulée, ou un morceau de bois, pour élever sa boule tant qu'on veut, quand on débute.

III. Qui a une fois débuté pour être de la passe ou d'une partie, ne pourra plus se retirer sans payer ce qu'on jouoit, si ce n'est du consentement des Joueurs.

IV. Quand la boule de quelqu'un ſort au début, il peut rentrer la premiere fois pour deux, en jouant une ſeconde boule; & ſi elle venoit à ſortir encore, il ne peut plus rentrer de lui-même, mais par la permiſſion des Joueurs, & ſa deuxieme rentrée qui eſt la troiſieme boule, lui coûte quatre paſſes : s'il rentroit pour une quatrieme boule, il lui en coûteroit huit, & ainſi du reſte en doublant toujours.

V. Quand le jeu du rouet eſt commencé, & qu'un de ceux qui en eſt, a gâté ſon jeu pour avoir manqué, ou être ſorti & rentré en doublant les miſes, il peut refuſer un ſurvenant de ſe mettre de la partie, en attendant que la paſſe ait été finie.

VI. Ceux qui portent au plus loin coup, ou à un certain arbre, doivent aller au moins juſqu'aux cent pas du début des deux côtés, autrement ils ne peuvent plus prendre leur avantage.

VII. Quiconque en débutant, aura mal joué ſans ſortir, de ſorte qu'il ne puiſſe y aller en trois, ou en quatre, ſuivant que tous les autres y iront, il ne pourra rentrer pour deux, ſi les Joueurs ne le veulent.

VIII. Quand le rouet a commencé, ou eſt à un début, ceux qui ſe préſentent pour en être, doivent s'informer de ce que l'on joue, afin que perſonne ne puiſſe faire de mauvaiſe conteſtation-là-deſſus.

Des grands coups.

I. Celui qui jouera un grand coup en quelque lieu que ce ſoit, ayant du conſen-

tement de son adversaire défendu toutes sortes de hasards, s'il en survient quelqu'un, le coup sera nul.

II. Si le premier jouant un grand coup, n'a rien défendu, celui qui joue après ne peut défendre.

III. Lorsque celui qui joue le second, au grand coup, rencontre la boule du premier, quand elle n'auroit fait que la toucher, cela suffit pour faire dire qu'elle a gagné, quand elle seroit restée en arriere.

IV. Une boule sortie peut gagner encore le grand coup, si elle est allée *plus loin*, quoique hors du jeu, en la remettant vis-à-vis d'où elle sera trouvée.

V. Aux grands coups, comme au rouet & en partie, ceux qui touchent aux ais ou aux murailles, ne peuvent plus rien défendre, & courent le risque de tous les hasards.

Des boules sorties, arrêtées, poussées, perdues, changées, cassées & défendues.

I. Toute boule roulante qui en rencontre une arrêtée dans les cinquante pas du début, ou à vingt-cinq pas des autres coups, courra le hasard de la rencontre, si elle n'a été défendue avant que d'être jouée. Mais cette défense n'aura pas lieu, si la boule roulante touche les ais ou les murailles avant que de rencontrer la boule.

II. Les cinquante & les vingt-cinq pas se mesurent de l'endroit où l'on aura joué, à celui où la boule aura rencontré l'autre; passé ces distances, il n'y a plus rien à défendre, si ce n'est aux grands coups, en-

core faut-il que les Joueurs en soient convenus auparavant.

III. Qui sortira, perdra un coup, pour jouer sa boule dans le mail vis-à-vis l'endroit où elle sera trouvée.

IV. Une boule qui sera passée par un trou des égoûts faits exprès pour faire écouler les eaux du jeu, ne sera pas réputée sortie, & on la remettra dans le jeu vis-à-vis, sans rien perdre.

V. Boule fendue ou collée, une fois défendue, sert à toute séance d'entre mêmes Joueurs, & si elle vient à s'éclater, le coup est nul, & celui à qui elle étoit, en joue une autre.

VI. Si une boule non fendue se casse, qu'un morceau vienne à sortir, & l'autre demeure dans le jeu, il sera libre à celui qui l'aura jouée de prendre ce dernier pour continuer la partie & jouer une autre boule à sa place: que si tous les morceaux étoient dehors, le Joueur perd un coup pour rentrer.

VII. Si une boule arrêtée est avancée ou reculée par quelque hasard que ce soit, & que des gens de bonne-foi le disent, on pourra les croire, & la remettre à-peu-près où elle étoit.

VIII. Celui dont la boule sortira au second coup, pourra rentrer pour une autre passe, de l'aveu des Joueurs, en rejouant d'où il étoit: il abandonne en ce cas sa premiere passe, qui ne peut plus être pour lui, quand il gagneroit la courante; mais cette passe abandonnée sera pour tous

autre qui s'en avisera le premier, en gagnant une passe suivante.

IX. Une boule sortie au troisieme ou quatrieme coup, le Joueur ne pourra plus rentrer, & doit finir la partie comme il se trouvera.

X. Celui à qui on a changé la boule, peut jouer celle qu'il a trouvée à la place de la sienne.

XI. Boule dérobée, met celui à qui elle étoit hors de la partie, excepté celle dont il étoit rentré pour deux, ou en place une autre pour lui où il plaît à la compagnie; ce qui n'est qu'une tolérance.

Du tournant, du rapport & de l'ajustement.

I. Quand un Joueur a sa boule dans le tournant, il ne lui est pas libre de s'élargir, mais il doit jouer du lieu où sera sa boule, sur la ligne droite & de niveau des ais au tambour.

II. On dit *être en tourne*, quand on a passé la ligne des ais vis-à-vis le tambour; & *être en vue*, quand de l'endroit où est sa boule, on voit à plein l'archet de la passe.

III. Pour s'ajuster au troisieme ou quatrieme coup, il doit toujours être joué du mail, & jamais en aucun cas il ne le peut être de la levée, laquelle ne sert que pour tirer la passe.

IV. Quand on joue en trois coups de mail, si quelqu'un plus fort que les autres alloit en passe ou approchant en deux; ou bien s'il y alloit en trois coups, quand on est convenu d'y aller en quatre, il doit alors rap-

rapporter sa boule aux cinquante pas, à compter de la pierre, pour jouer son coup d'ajustement avec le mail.

V. Celui dont la boule est allée le plus avant vers la passe, est obligé de la rapporter le premier, & de jouer son coup d'ajustement des cinquante pas, & ainsi des autres de même suite.

De la passe.

I. Ceux qui arriveront les premiers à la passe, l'acheveront avant que d'autres Joueurs qui les suivent puissent les interrompre, étant des regles de la bienséance d'attendre, afin que chacun puisse jouer à son tour, sans être empêché ni incommodé.

II. Toute boule qui tient de la pierre est en passe, & celle qui tient du fer est derriere:

III. Qui passe à son troisieme coup est derriere, & doit revenir en son rang; il en est de même à celui qui passe au quatrieme, quand on joue en quatre coups de mail.

IV. Si jouant en trois coups l'on est poussé par une ou plusieurs boules du jeu, qui depuis le premier ou le second coup vous mene jusques en passe, non-seulement celui qui aura été poussé, ne rapportera pas aux cinquante: mais s'il se trouvoit si avant que d'autres de la partie vinssent à tirer, & passer dans leur ordre, ou à deux de plus de celui qui auroit été si heureusement avancé, il pourra alors tirer la passe, non avec son mail, mais avec sa leve du

milieu, où il se trouvera comme *obligé*; autrement l'avantage d'avoir été poussé si avant, lui demeureroit inutile.

V. Et si, personne n'ayant passé, quelqu'un des autres Joueurs se trouve avant lui plus près du fer, il peut faire deux choses: l'une, ou s'ajuster du mail sur *les plus* avancés, pour tirer avant ou après eux, suivant son ordre, ou tirer la passe avec la leve du lieu où il sera, auquel cas il ne le fera que comme s'il étoit à son ordre.

VI. Quand on est arrivé vers la passe, le premier qui y tire, peut faire dresser le fer, s'il n'étoit pas bien droit & à *plomb*; mais si quelqu'un étoit à côté du fer qui eût de la peine à pouvoir passer, on doit en ce cas laisser l'archet comme il est, à cause du hasard, & si celui qui se trouve incommodé, y touche de son autorité privée, sans l'avoir demandé à ses Compagnons, on doit l'obliger de rigueur à le faire remettre comme il étoit, ou bien comme la Compagnie le jugera à propos.

VII. Il n'est pas permis de biller la boule de sa Partie, ni de se mettre devant elle & joignant, quand on revient de derriere, à moins qu'on ne joue sa boule de l'endroit où elle s'est trouvée.

VIII. Pour juger si une boule tient du fer, il faut passer un fil entre la boule & les deux montants de l'archet qui sera à plomb: si le fil touche tant soit peu la boule, elle est réputée derriere; ce qui sera mesuré par le porte-leve, ou par toute autre personne désintéressée.

IX. Qui tire au surplus sur un qui est au pair, ne peut plus revenir, à moins qu'ils ne soient les deux derniers Joueurs qui restent, & alors son retour est de peu de conséquence; mais celui qui tire au pair, & revient au plus, a encore quelque ressource.

X. L'on ne peut revenir de derriere, que tous les autres Joueurs ne soient venus à la pierre de passe, & le plus éloigné du pont du milieu du fer, doit revenir le premier.

XI. Quand quelqu'un est en passe, s'il vouloit s'ajuster pour se mettre en beau au milieu du jeu, il faut qu'il prenne garde à ne pas s'éloigner du fer plus qu'il étoit, parce qu'il perdroit son coup & par conséquent la passe.

XII. Un Joueur voulant passer, s'il se trouve une boule étrangere devant ou derriere la sienne qui le gêne & l'incommode, il peut l'ôter, sans hésiter; mais si c'est une boule de Joueurs, elle doit demeurer où elle se trouve, & telle qu'elle est, quand ce seroit un Tabacan, pourvu qu'elle n'ait pas été remuée par celui à qui elle est; car s'il l'avoit touchée pour y mettre sa boule de passe, il la doit laisser.

XIII. Qui a été pour deux ou pour plusieurs du coup du début, profite de tout s'il gagne la passe; mais s'il est rentré au second, il pourra bien gagner la passe des autres, & se sauver même pour la derniere. Mais pour la premiere qu'il abandonne, elle est absolument perdue pour lui, & elle

appartient à celui qui gagne la passe suivante, s'il se souvient de la demander.

XIV. Quand celui qui a gagné la passe, débute sans avoir demandé auparavant si quelqu'un étoit pour deux, il perd cette passe oubliée, *& on l'envoie*, comme on dit communément, *à Avignon*; cette même passe se trouve donc alors encore suspendue ou réservée pour celui qui gagnera la passe suivante, pourvu qu'il n'oublie pas de la demander.

XV. Si quelqu'un est pour deux ou pour plusieurs du début, & que l'on fasse sauve avec lui, sans s'expliquer pour combien, il ne sera réguliérement sauvé que pour une passe; car pour être sauvé du total, il faut s'en être auparavant expliqué.

XVI. Celui qui aura sauvé un de la troupe, & qui viendra à partager les passes avec un autre, sans tirer, prendra dans son lot celui qu'il aura sauvé.

XVII. Qui passe au pair, ou au plus, gagne, & qui passe à deux de plus, oblige, c'est-à-dire, qu'il gagne, si celui qui joue reste à un de plus après lui, manque à passer; & si ce dernier passe, il gagne tout.

XVIII. Il faut avoir affranchi le fer par dedans pour avoir passé; & si, comme il arrive quelquefois, la boule frappant le fer, passoit & revenoit en pirouettant en deçà du fer, elle ne laisseroit pas d'avoir gagné, comme étant une fois passée, par la même raison qu'une boule ayant été derriere, reviendroit en avant du fer par la

force du coup, ou autrement, on la doit remettre derriere aussi loin qu'elle seroit trouvée revenue devant.

XIX. Qui tire au pair ou au plus à la passe, & rencontre une boule, la mettant derriere, elle y est mise.

XX. Qui passe de la leve, voulant s'ajuster au pair ou au plus, sera réputé derriere & ne gagnera pas, à moins qu'il n'ait joué précisément du lieu où étoit sa boule. C'est pourquoi, quand on veut faire ce coup, il est toujours bon d'avertir qu'on joue pour passer, ou pour se mettre sous les fers.

XXI. Si quelqu'un tirant à la passe, fait passer une autre boule avant la sienne, la premiere passée gagne, pourvu qu'elle soit en son ordre du pair ou du plus; car si, par exemple, elle étoit à deux de plus, & que celle qui l'auroit fait passer, passât aussi la derniere, celle-ci gagneroit comme obligée de passer à reste un de plus l'autre.

XXII. Pour biller une boule que l'on veut mettre derriere, & passer, il ne faut point porter la leve jusques sur l'autre boule pour la pousser en traînant, ce qui s'appelle *billarder*; mais on doit jouer franchement sa boule pour aller chasser l'autre, sans l'aide de la leve, & qui fait autrement perd la passe; mais si les boules se joignent, de maniere qu'on ne puisse jouer qu'en les poussant toutes deux ensemble avec la leve, le coup alors sera bon.

XXIII. Qui se trouve à trois de plus,

n'a que faire de tirer, parce qu'il n'en est plus.

XXIV. Quand on est proche de la passe & à côté du fer, ce qu'on dit être *la place aux niais*, il faut passer de la leve en droite ligne, sans biaiser ni tourner la main, & sans porter la leve dans l'archet en *crochetant*, comme on dit; car alors on triche, & l'on doit perdre la passe.

XXV. Celui à qui, par trop d'ardeur ou autrement, la boule de passe échappe de la leve sans la jouer, perd un coup.

XXVI. Si la boule de passe sortoit par le bout du mail sans avoir passé, elle ne seroit pas censée sortie, & le Joueur pourroit revenir, s'il étoit encore en état pour cela.

XXVII. Qui leve sa boule croyant être seul sur le jeu, & avoir gagné, ne perd pas son coup; mais il doit remettre sa boule où elle étoit, & jouer à son ordre pour finir la partie avec celui qui reste, parce qu'on excuse facilement la bonne-foi de ceux qui ne s'apperçoivent pas quelquefois d'une boule qui est écartée, à quoi pourtant tout Joueur doit bien prendre garde.

XXVIII. De la même maniere, si un Joueur passant à deux de plus, & ne faisant qu'obliger un qui joueroit, reste à un après lui, celui-ci croyant que l'autre étoit en ordre viendroit à lever imprudemment sa boule, il ne doit pas perdre pour cela son coup, parce qu'il est censé dans la bonne-foi, & on doit lui permettre de tirer son coup.

De la Partie.

I. Ceux qui jouent en partie liée, ne peuvent point entrer au début, ni à aucun autre coup.

II. Ils peuvent nuire en tout & par tout à ceux du parti contraire, & aider aussi à ceux qui sont de leur côté, les pousser même jusqu'à la passe, s'il étoit possible, pour les faire gagner, pourvu que ce soit dans les bonnes formes & sans tricherie.

III La boule qui incommodera quelqu'un du même côté, pourra être levée, afin qu'il puisse tirer à la passe sans gêne, mais dès-lors elle ne sera plus du jeu.

IV. En partie liée, comme au rouet, il n'y a que les deux derniers qui puissent revenir l'un contre l'autre pour clorre la passe, s'ils sont en ordre.

V. Une partie commencée ne doit se rompre que du consentement des Joueurs; autrement celui qui la quitte la perd, & sera tenu de payer ce que l'on jouoit.

VI. On doit empêcher les gens de livrée d'incommoder les Joueurs, de jouer même quand il y a des parties faites; & on devroit les accoutumer de se tenir hors du Jeu à la suite de leurs Maîtres avec le porte-leve, afin de prendre garde aux boules qui sortent, & pour ne donner aucun soupçon aux Joueurs d'avoir avancé ou reculé les boules, ce qui fait souvent de la peine à plusieurs.

Regles particulieres concernant le Maître du Mail, ou son Commis, ou les Porte-Leves.

I. QUICONQUE voudra jouer sera tenu de venir à la loge du Maître, ou de celui qui tiendra sa place, pour y prendre un mail & des boules; & s'il en porte, il n'entrera point au Jeu sans avoir averti ou fait avertir le Maître ou le Commis, pour lui payer le droit de son jeu, suivant ce qu'on a coutume de donner.

II. Le Maître fournira des boules, des mails & des leves à ceux qui n'en auront point, moyennant dix sols pour tout, depuis six heures du matin jusqu'à midi, & depuis une heure jusqu'au soir; mais ceux qui ont leur équipage de mail, ne devroient payer que la moitié ou tout au plus les deux tiers; & en ce dernier cas, le droit pour le porte-leve y doit être compris.

III. Si l'on casse un manche du Jeu, on payera vingt sols; si l'on perd ou si l'on casse une boule, dix sols; si l'on perd la boule de passe vingt sols; si l'on perd ou si l'on casse la leve trente sols; & si l'on casse la tête du mail, on ne payera rien, pourvu qu'on en rapporte les morceaux, faute de quoi on payera trente sols; & pour louer une leve & une boule de passe, cinq sols.

IV. Les porte-leves doivent aller toujours devant le coup, autant qu'il est possible, pour crier gare, prendre garde aux

boules, empêcher qu'on ne les change ni qu'on ne les perde, & les remettre dans le jeu quand elles sont sorties, vis-à-vis l'endroit où elles se trouvent.

LE JEU DU BILLARD,

AVEC SES REGLES.

On sait que ce jeu fait le divertissement de tout ce qu'il y a de gens de distinction, ainsi que de bien d'autres; il demande, pour y jouer, une certaine adresse que tout le monde n'a pas.

Le mot de *billard* a trois significations différentes; la premiere signifie un jeu honnête & d'adresse, qu'on joue sur une table, où l'on pousse des *boules* dans les *blouses*, avec des *bâtons* faits exprès, & selon certaines loix & conditions du jeu; telle est la définition du jeu du *billard*.

Il signifie en second lieu la grande *table* couverte d'*étoffe verte*, sur laquelle on joue & on pousse les *billes* dans les *blouses* qui sont sur les coins & sur le milieu des bords. Il y a pour l'ordinaire six *blouses*.

Le mot de *billard* en troisieme lieu s'entend du *bâton* recourbé, avec lequel on pousse les *billes*; il est ordinairement de bois de *gayac*, ou de *cormier*, garni par le gros bout, ou d'*ivoire*, ou d'*os* simplement.

Il y en a aussi dont on se sert sans ces garnitures.

Les *billes*, sont des boules d'ivoire ou de bois, avec lesquelles on joue au *billard*.

Pour les *blouses*, ce sont des trous d'un *billard*, dans lesquelles on pousse les *billes*; & la grande adresse du *billard*, est de pousser la *bille* de son adversaire dans la *blouse*.

Après avoir été instruit des particularités dont on vient de parler, il est bon, quand on veut jouer au *billard*, & pour y finir promptement les disputes qui peuvent y survenir, de consulter ce qui suit.

Regles du Jeu du Billard ordinaire.

I. Les parties ordinaires se jouent en seize points, & se paient deux sols six deniers au jour & cinq sols à la chandelle; si elles sont remises, elles se paient à proportion.

II. Il faut remarquer quel point de bille l'on prend, afin de pouvoir décider si un Joueur a joué la bille de son homme, en quel cas il perd un point.

III. L'acquit se tire au plus près de la bande du bas du billard, & celui qui s'y met le plus près donne l'acquit.

IV. L'acquit se donne & se tire à hauteur de corde d'un seul coup de billard; si un Joueur le donnoit de deux, celui qui le doit tirer peut le faire redonner.

V. Pour donner l'acquit & le tirer, il faut être dans le billard: chaque maître aura soin de tirer une raie de niveau à cha-

que coin de son billard, entre lesquelles deux raies les Joueurs seront obligés d'avoir les deux pieds.

VI. Le Joueur qui donne son acquit, est maître de sa bille jusqu'à ce qu'elle ait passé les milieux.

VII. Si celui qui donne l'acquit se blouse dans un des coins, ou dans un des milieux après les avoir passés, il perd son acquit.

VIII. Si la bille d'un Joueur qui donne son acquit revient en deçà des milieux après avoir touché la bande d'en-haut ou les fers, l'acquit est bon.

IX. Celui qui tire l'acquit, ne peut reprendre sa bille après l'avoir touchée droite, soit qu'elle passe les milieux ou qu'elle ne les passe pas.

X. Quand on manque à toucher, on perd un point.

XI. Quand on billarde, c'est-à-dire, quand on touche les deux billes du bout de l'instrument dont on joue, on perd un point.

XII. Quand on joue sans avoir un pied à terre, on perd un point.

XIII. Si un joueur après avoir manqué à toucher, blouse ou fait sauter sa bille, il perd trois points.

XIV. Si un joueur blouse sa bille seule ou la fait sauter, il perd deux points.

XV. Si un joueur met les deux billes dans une blouse ou les fait sauter toutes deux, il perd deux points.

XVI. Si un joueur met la bille seule de celui contre qui il joue, ou la fait sauter, il gagne deux points.

XVII. Si un joueur souffle sur sa bille roulante, il perd deux points; s'il souffle sur celle de celui contre qui il joue, il n'en perd qu'un; les billes seront relevées, & celui qui aura gagné le point donnera son acquit.

XVIII. Si un joueur qui blouse ou fait sauter la bille de celui contre qui il joue, arrête la sienne roulante sur le tapis, il perd deux points.

XIX. Si l'un des deux joueurs renvoyant à celui contre qui il joue le billard ou autre instrument dont ils se servent tous deux, vient à rompre les billes arrêtées, il ne perd rien, & elles seront remises en la place où elles étoient auparavant, de l'avis des spectateurs, ou sur la bonne foi des Joueurs.

XX. Si les billes roulent encore sur le tapis & qu'un des deux Joueurs les rompe comme dessus, s'il les rompt toutes deux, il perd deux points; s'il ne rompt que celle de celui contre qui il joue, il n'en perd qu'un; s'il rompt la sienne seule, il en perd deux, & celui qui a gagné le coup donne l'acquit.

XXI. Si un Joueur renvoyant à celui contre qui il joue, le billard dont ils se servent tous deux, ou celui dont il se serviroit seul, rompt sa bille roulante sur le tapis avant que d'avoir touché la bille de son Joueur, il perd trois points; & celui qui gagne le coup donne son acquit.

XXII. Si un Joueur, après avoir manqué à toucher, rompt la bille de celui contre

qui il joue, il ne perd qu'un point, & la bille eſt remiſe à ſa place.

XXIII. Si un Joueur prêt à jouer ſon coup eſt heurté par quelqu'un des ſpectateurs, & que ſa bille ſoit dérangée, il recommencera ſon coup de l'endroit où étoit ſa bille avant que d'avoir été dérangée.

XXIV. Si une bille arrêtée ſur le bord d'une blouſe vient à y tomber avant que d'avoir été touchée de celle de celui qui joue deſſus & qui roule encore ſur le tapis, le coup eſt nul, & les billes ſeront remiſes en leurs places pour le recommencer.

XXV. Si un Joueur allant ſur la bille de celui contre qui il joue, & qui ſera arrêtée ſur le bord d'une blouſe, ſe perd en y allant dans quelqu'une des blouſes du billard, ou ſaute avant que d'avoir touché celle de ſon Joueur, quoique la bille arrêtée ſur le bord de la blouſe vienne à y tomber par le mouvement que l'autre bille aura communiqué au billard en ſe blouſant, ou en ſautant, celui qui a joué le coup perd trois points.

XXVI. Tout Joueur dont la bille ſera cachée tant au-deſſus qu'au-deſſous des fers, ne pourra ni forcer leſdits fers, ni détourner ſa bille ſans perdre un point & ſera obligé d'y aller à coup ſec ou en bricole.

XXVII. Si un Joueur allant ſur une bille collée aux fers, la blouſe en touchant la branche des fers au-deſſus de laquelle ladite bille ſera collée, il gagne deux points;

mais s'il ne touche que l'autre branche des fers à laquelle la bille n'étoit point collée, quoique ladite bille vienne à remuer par le mouvement communiqué à toute la passe, celui qui a joué le coup perd un point, si celle d'un Joueur y étoit attachée, par la raison qu'il faut qu'il pousse sa bille & non le fer.

XXVIII. Les Joueurs en commençant leur partie, doivent convenir ensemble s'ils jouent à tout coup bon, sans quoi celui qui touche deux fois sa bille perd un point; le Joueur qui aura fait le mauvais coup ne peut s'accuser lui-même.

XXIX. Si un Joueur s'appercevant que celui contre qui il joue, billarde ou touche deux fois la bille, dit j'ai ou j'en ai avant que les billes soient reposées, il ne peut lui faire perdre qu'un point, quelqu'autre avantage qu'il eût pu tirer du repos des billes, c'est-à-dire, qu'il s'ensuive la perte de celui contre qui il joue, ou même le coup de trois; si au contraire il ne dit rien avant le repos des billes, il peut tirer tout l'avantage qui peut lui revenir du coup.

XXX. Si un Joueur, sans avoir touché la bille de celui contre qui il joue, vient à la faire remuer par quelque mouvement que ce soit qu'il aura communiqué au billard, soit en se jettant dessus ou autrement, il perd un point.

XXXI. Si l'un des Joueurs traîne, il est obligé de le dire avant que de commencer la partie, sans quoi il sera obligé de l'ache-

ver sans traîner, à moins que son Joueur n'en soit consentant; s'il veut quitter la partie sans le consentement de son Joueur, il la perd.

XXXII. Si quelqu'un veut jouer de la queue avant que d'en avoir obtenu le consentement de son Joueur, en commençant la partie, on peut la lui défendre en quelqu'état que soit ladite partie; il n'en pourra jouer aucun coup pendant ladite partie, ni la quitter sans la perdre.

XXXIII. Si les billes arrêtées se touchent du coup de celui qui vient de jouer, celui qui doit jouer ensuite est obligé de la toucher de maniere qu'il la fasse remuer, sans quoi il perd un point.

XXXIV. Si une bille roulante est arrêtée par quelque particulier, le coup est nul & se recommence de l'endroit où les billes seront remises.

XXXV. Si un particulier vient à heurter le Joueur dans le temps qu'il joue & lui fasse faire un mauvais coup, le coup est nul & se recommence comme dessus.

XXXVI. Si la bille de celui qui a joué le coup saute, & que celui contre qui il joue la remette sur le tapis, son coup est bon & il ne perd rien; & si celui contre qui il joue la remettant sur le tapis, la fait entrer dans quelque blouse, le coup est nul, & celui qui a joué le coup redonne son acquit.

XXXVII. Si la bille de celui qui joue le coup, saute & est remise sur le tapis par

quelque particulier, celui qui a *joué* le coup perd deux points.

XXXVIII. Si un Joueur fait sauter la bille de celui contre qui il joue, il gagne deux points, quoiqu'elle soit remise sur le tapis en touchant à celui à qui elle est, ou à quelqu'autre particulier qui se trouveroit au bord du billard.

XXXIX. Si un Joueur voulant se cacher ou faire un pour un, vient à arrêter sa bille contre la bande avec son billard, ou que la bille en revenant touche au billard de celui qui a joué le coup, il perd trois points.

XL. Si un Joueur manque à toucher, ou veut faire un pour un, il doit passer la bille de celui contre qui il joue & toucher sa bande; mais il ne le peut faire que du consentement de celui contre qui il joue.

XLI. Si un Joueur prêt à jouer son coup remue sa bille en laissant tomber son billard sur le tapis, ou la touche de côté sans toucher celle de celui contre qui *il joue*; il perd un point, & son coup est *joué*, quelque part que sa bille aille, à moins qu'elle n'aille en quelque blouse, en ce cas il perd trois points.

XLII. Si un Joueur dont la bille sera collée à la bande ou environ, passe par-dessus ladite bille en la voulant jouer de la masse de son billard, il perd trois points; d'autant que c'est du bout de la masse qu'il convient de jouer; il en est de même si après l'avoir décollée & conduite du bout

de sa masse, il l'arrête ou la détourne du coin de son billard, en quelqu'endroit que ladite bille reste, il perd trois points.

XLIII. On peut changer de billard en jouant, à moins qu'on ne soit obligé de jouer de celui qu'on aura choisi en commençant la partie.

XLIV. Si un des Joueurs reçoit l'avantage de quelques points de celui contre qui il joue, & que celui qui compte le jeu les ait oubliés par inadvertance, ou parce que les Joueurs auroient manqué de l'en avertir; celui qui les reçoit peut y revenir pendant tout le cours de la partie.

XLV. Si les deux billes se trouvent touchantes l'une à l'autre au-dessus d'une blouse, quoiqu'elles ne soient ni dedans ni dehors, elles ne sont plus réputées être sur le tapis; & celui qui a joué le coup perd deux points.

XLVI. Si l'un des Joueurs billarde ou touche deux fois sa bille, n'étant pas convenu de jouer à tout coup bon, il perd un point, le coup est fini, & celui qui gagne le point donne son acquit.

XLVII. Si un Joueur dit à celui dont la bille est derriere les fers, qu'il doit jouer coup sec ou bricolle; il ne peut y aller en traînant & sans bricolle sans perdre un point; il en est de même de la bille au-dessous des fers.

XLVIII. Si une bille reste sur le bord de la bande, elle est réputée sautée, & celui qui a joué le coup gagne deux points, si

c'est celle de celui contre qui il joue, mais si c'est la sienne il en perd deux.

XLIX. Qui joue sur une bille roulante perd un point.

L. Qui leve sa bille sans permission, perd un point.

LI. Qui joue la bille de son Joueur, perd un point.

LII. Si un Joueur, après avoir joué son coup, laisse son billard sur le tapis, & que sa bille vienne à y toucher, il perd deux points; si c'est celle de son Joueur, il n'en perd qu'un.

LIII. Si les Joueurs conviennent de relever les billes, c'est à celui qui devoit jouer à donner l'acquit.

LIV. S'il ne manque à un Joueur qu'un point pour avoir partie gagnée, il ne peut le demander sur quel coup que ce soit; & quand bien même celui contre qui il joue le lui donneroit, il ne seroit pas bien donné, attendu qu'il seroit surpris, & qu'il n'auroit pas donné ce point s'il eût su qu'en le donnant il donnoit gain de la partie.

LV. Si l'un des Joueurs quitte, & que l'autre ait partie faite, il aura le billard préférablement à tout autre qui voudroit le lui enlever, sous quelque prétexte que ce soit.

LVI. Si deux Joueurs cessant de jouer ensemble ont tous deux partie faite, ils tireront au plus près de la bande à qui des deux le billard restera.

LVII. Si deux Joueurs quittent le billard & que deux autres le prennent, ceux qui l'avoient auparavant ne pourront le prendre, lorsque l'un des deux entrants aura gagné deux points par une bille faite, quand bien même les frais du maître ne seroient point encore payés.

LVIII. Si un Joueur quitte la partie ou veut la remettre sans le consentement de celui contre qui il joue, il la perd.

LIX. Les parties de quatre se paient doubles, tant au jour qu'à la chandelle; les parties de trois se paient à proportion.

LX. Quand l'un des deux Joueurs sauve à l'autre cinq blouses, la partie se joue en dix.

LXI. Quand un Joueur sauve un côté à celui contre qui il joue, la partie se joue en douze.

LXII. Quand les Joueurs ne jouent que les frais, celui qui perd la partie les paie.

LXIII. Quand les Joueurs jouent bouteille, celui qui perd, paie les frais.

XLIV. Quand les Joueurs jouent de l'argent, quelques conventions qu'ils aient faites ensemble, celui qui gagne paie les frais; & si son gain ne suffisoit pas pour les acquitter, les deux Joueurs paieront le surplus par moitié.

LXV. Si l'un des Joueurs fait quelque pari avec des particuliers, & que la partie vienne à se quitter du consentement des deux Joueurs, le pari devient nul, ainsi que la partie, de quelque côté que soit l'avan-

tage, attendu que les parieurs ſont obligés de ſuivre les Joueurs.

LXVI. Si cependant les parieurs étoient convenus qu'en quelqu'état que fût la partie, qui *plus auroit tireroit*, pour-lors celui des parieurs qui auroit l'avantage du point, gagneroit le pari.

LXVII. Les parties & les gageures équivoques ſont nulles.

LXVIII. On ne peut jouer ni parier ſans argent, les Joueurs & les Parieurs auront ſoin de faire mettre au jeu.

LXIX. La queue du biſtoquet ſera toujours permiſe, pourvu toutefois qu'on en joue du bout, étant défendu de jouer d'aucun des côtés de quelqu'inſtrument que ce ſoit.

LXX. Défenſe de tenir les fers en jouant ſon coup, ſoit à pleine main ou avec ni entre deux doigts, à peine de perdre un point; on ne pourra y toucher que d'un ſeul doigt lorſqu'on jouera de la queue.

LXXI. Lorſqu'une des deux billes ſe trouve aux environs des fers, & qu'il n'y a point à jouer coup ſec, il faut aller ſur l'autre bille en droiture, & paſſer par où l'on voit la bille.

LXXII. Tout homme qui traîne doit traîner droit ſur la bille; défenſes de marcher en traînant, à peine de perdre un point.

LXXIII. Défenſes de frapper ſur le tapis avec ſon billard ou autrement pendant que la bille roule, à peine de perdre un point.

LXXIV. Quiconque coupera ou endommagera le tapis, paiera le dommage: il en eſt de même d'un billard ou autre inſtrument qu'il caſſera.

Regles particulieres à la Partie qu'on appelle TOUT DE BRICOLLE.

I. Si les Joueurs ſont convenus de jouer tout de bricolle, & que l'un des deux touche la bille de celui contre qui il joue, ſans avoir touché aucune bande, il perd un point.

II. La bricolle de fer eſt bonne dans toutes ſortes de parties.

III. Si l'un des Joueurs touchoit la bille de celui contre qui il joue ſans avoir touché aucune bande, ſe blouſe ou ſe fait ſauter, il perd trois points.

IV. Si l'un des Joueurs touchant en bricolle la bille de celui contre qui il joue, ſe blouſe ou ſe fait ſauter, il perd deux points.

Regles particulieres à la Partie TOUT DE DOUBLET.

I. Les parties tout de Doublet ſe jouent en dix.

II. Les billes faites par contre-coup ſont réputées doublées, & celui qui les fait gagne deux points.

III. Les billes faites en bricolle ou à coup de talon ſont nulles.

Regles particulieres à la Partie qu'on appelle sans passer la Raie des milieux.

I. Si l'un des deux Joueurs qui seront convenus de jouer la partie sans passer la raie des milieux, fait rester la bille de celui contre qui il joue sur la raie qui aura été faite sur le tapis, il ne perd rien; mais pour peu qu'il fasse passer ladite bille du côté qui lui aura été défendu, il perd un point.

II. Si le Joueur fait passer la bille de celui contre qui il joue du côté qui lui aura été défendu, & qu'il se blouse ou se fasse sauter, il perd trois points.

III. Si un des Joueur se blouse ou se fait sauter, sans cependant faire passer du côté défendu la bille de son Joueur, il perd deux points.

Regles particulieres à la Partie qu'on joue, en sauvant les cinq blouses pour une à perte & à gain.

I. Quand un Joueur sauve à l'autre cinq blouses pour une à perte & à gain, les parties se jouent en douze.

II. Si celui des deux Joueurs qui a la blouse à perte & à gain ne parle poinn du saut, il est bon pour l'un comme poun l'autre sur ladite blouse.

III. Si celui qui n'a qu'une blouse à perte & à gain, met la bille de son Joueur, ou toutes les deux dans sa blouse, il gagne

deux points; & s'il a aussi le saut à perte & à gain sur la même blouse, & qu'il fasse sauter la bille ou toutes les deux, il gagne aussi deux points.

IV. Si celui qui n'a qu'une blouse à perte & à gain se perd dans cette blouse, il ne perd rien: il en est de même du saut.

V. Si celui qui n'a qu'une blouse à perte & à gain fait sauter sa bille, & met celle de son Joueur dans sa blouse, il gagne deux points; de même s'il fait sauter celle de son Joueur, & met la sienne dans sa blouse, il gagne deux points.

Regles particulieres à la Partie qui perd gagne.

I. QUAND les Joueurs sont convenus de jouer la partie qui perd gagne, celui qui blouse sa bille ou la fait sauter gagne deux points.

II. Si l'un des Joueurs blouse sa bille, seule ou toutes les deux, il gagne deux points; il en est de même du saut.

III. Si l'un des Joueurs blouse, ou fait sauter la bille seule de celui contre qui il joue, il perd deux points, & celui qui les gagne donne l'acquit.

IV. S'il y a quelques coups à juger dans chacune de toutes lesdites parties différentes du Billard, le marqueur le doit demander tout bas à ceux qui ne sont point intéressés, la pluralité des voix l'emporte.

LE JEU DU BILLARD, APPELLÉ LE JEU DE LA GUERRE.

On peut dire que le *jeu de la Guerre* est un jeu de compagnie, puisqu'on y joue huit ou neuf ensemble.

Le nombre des personnes qui veulent jouer étant arrêté, chacun prend une bille marquée différemment, c'est-à-dire, d'un point, de deux, & de davantage, selon qu'on est de Joueurs, & on remarquera qu'avant que chacun tire sa bille, il faut bien les mêler les unes les autres.

Quand les billes sont tirées, chaque Joueur joue à son tour, & selon que le nombre des points qui sont sur sa bille, lui donne droit : lorsqu'on joue, voici ce qu'il y a à observer à la Guerre.

REGLES DU JEU DE LA GUERRE.

I. Il est défendu de se mettre devant la passe, sans le consentement de tous les Joueurs.

II. Celui qui joue une autre bille que la sienne, perd la bille & le coup.

III. Qui touche les deux billes en jouant, perd sa bille & le coup, il faut remettre l'autre à sa place.

IV. Qui passe sur les billes, perd la bille & le coup; & on doit mettre cette bille dans la blouse.

V. Qui fait une bille & peut butter après, gagne la partie; c'est pourquoi il est de l'adresse d'un Joueur de tirer à ces sortes de coups autant qu'il lui est possible.

VI. Qui butte dessous la passe, gagne tout, fût-on jusqu'à neuf Joueurs.

VII. Les loix du jeu de la guerre veulent qu'on tire les billes à quatre doigts de la corde.

VIII. Il est défendu de sauver d'enjeu, à moins qu'on ne soit repassé.

IX. Qui perd son rang à jouer, ne peut rentrer qu'à la seconde Partie.

X. Ceux qui entrent nouvellement au jeu, ne sont point libres le premier coup de tirer sur les billes: en plaçant les leurs où bon leur semble, il faut qu'ils tirent la passe à quatre doigts de la corde.

XI. Il faut remarquer que lorsqu'on n'est que cinq, on doit faire une bille avant que de passer.

XII. Si l'on n'est que trois ou quatre, il n'est pas permis de passer jusqu'aux deux derniers.

XIII. Si celui qui tire à quatre doigts fait passer une bille, elle est bien passée.

XIV. Qui touche une bille de la sienne, & se noie, perd la partie; il faut que la bille touchée reste où elle est roulée.

XV. Si celui qui touche une bille en jouant, la noie, & la sienne aussi, il perd la partie; & on remet la bille touchée où elle étoit.

XVI. Qui du côté de la passe fait passer une bille, espérant la gagner, & ne la

gagne pas, cette bille doit rester où elle est, supposé qu'il y eût encore quelqu'un à jouer: mais s'il n'y avoit personne, on la remettroit à sa place.

XVII. Quand un Joueur a une fois perdu, il ne peut se remettre au jeu que la partie ne soit entiérement gagnée.

XVIII. Les billes noyées appartiennent à celui qui butte.

XIX. Les deux derniers qui restent à jouer, peuvent l'un & l'autre se sauver d'enjeu.

XX. Si celui qui est passé ne le veut pas, il n'en sera rien; s'il y consent, il doit être préféré à celui qui n'est pas passé.

XXI. Celui qui, étourdiment, ou par inadvertance, joue devant son tour, ne perd que le coup & non pas la bille; c'est-à-dire qu'il peut y revenir à son rang.

XXII. Qui tire à une bille & la gagne, & qu'en tirant le Billard il touche une autre bille gagnée, elle est censée telle, & la bille de celui qui a joué le coup doit être mise dans la blouse.

XXIII. Il est expressément défendu de faire des ventes de quelque maniere que ce soit, à peine de perdre.

XXIV. Qui par emportement ou autrement, rompt un Billard, doit le payer ce qu'il vaut.

On voit, selon les regles qu'on vient d'établir, que le jeu de la guerre n'est pas difficile à comprendre: il y faut plus d'adresse de la main que d'autre chose.

LE JEU

DE LA PAULME.

Le jeu de la *Paulme* eſt fort ancien; & ſi l'on en croit quelques Auteurs, *Galien* l'ordonnoit à ceux qui étoient d'un tempérament fort replet, comme un remede pour diſſiper la ſuperfluité des humeurs qui les rend peſants & ſujets à l'apoplexie. Quelques-uns diſent que c'étoit le jeu de la *Pelotte;* mais comme cette *Pelotte* n'étoit autre choſe qu'une balle, on croit qu'ils ſe ſont trompés.

Quoi qu'il en ſoit, on peut dire que le jeu de la *Paulme* eſt un exercice fort agréable & très-utile pour la ſanté.

Le jeu de *Paulme* ſe compte par quinzaines, en augmentant toujours ainſi le nombre & diſant par exemple, *trente*, *quarante-cinq*, puis un *jeu*, qui vaut *ſoixante*. On ne ſait point poſitivement la raiſon de cela, il y en a qui l'attribuent à quelques Aſtronomes, qui ſachant bien qu'un ſigne phyſique, qui eſt la ſixieme partie d'un cercle, ſe diviſe en ſoixante degrés, ont cru à cette imitation devoir compter ainſi les coups du jeu de paulme. Mais comme cette raiſon ſouffre quelques difficultés, on ne s'y arrête point comme à une choſe certaine.

D'autres diſent, & plus probablement, que cette maniere de compter à la Paulme nous vient de quelques Géometres, d'autant qu'une figure géométrique a ſoixante pieds de longueur, & autant de largeur; &

que considérant le jeu de la Paulme comme un tout qu'ils ont mesuré selon leur imagination, ils ont jugé à propos que cela se pratiquât ainsi.

On compte encore par *demi-quinzaine*, & cette bisque est un coup qu'on donne gagné au Joueur qui est plus foible, pour égaler la partie par cet avantage, & qu'il prend quand il veut une fois en chaque partie; quelques-uns en ce sens dérivent ce mot de *bis capis*, parce que d'ordinaire on la prend après un avantage qu'on vient de gagner, & ainsi on prend deux coups en même-temps.

Il y a même de bons Joueurs qui donnent *quinte & bisque*, d'autres *quinze* seulement; & tout cela selon qu'on connoît sa force, & la foiblesse de celui contre qui l'on veut jouer. Il est vrai qu'on croit que ces dernieres manieres de compter n'ont été trouvées qu'après coup, & qu'on ne les a mises en usage que long-temps après l'invention du jeu de Paulme.

LOIX ETABLIES

POUR LE JEU DE PAULME.

Le jeu de Paulme, proprement parlant, est un jeu où l'on pousse & l'on repousse plusieurs fois une balle, avec certaines regles.

Il y a la *longue Paulme*, & la *courte Paulme*. Nous parlerons de la premiere en son

lieu; l'autre eſt un jeu fermé & borné de murailles, qui eſt tantôt couvert, tantôt découvert. On y joue avec des raquettes, des batoirs, des petits bâtons & un panier; & pour y bien jouer, outre l'agilité du corps qu'il convient avoir pour courir à la balle, il faut auſſi beaucoup d'adreſſe de la main & de la force de bras: mais venons maintenant à la pratique.

Quand on veut jouer à la Paulme, & que la partie eſt liée, on commence par tourner la raquette, pour ſavoir qui ſera dans le jeu. Celui qui n'y eſt pas, doit ſervir la balle ſur le toit, en la pouſſant avec la raquette, & le premier coup de ſervice s'appelle le coup des dames, & eſt compté pour rien; enſuite on joue à l'ordinaire.

Si l'on n'eſt pas convenu de ce qu'on joue, il faut le dire au premier jeu; celui qui gagne la premiere partie, garde les gages.

Les parties ſe jouent en quatre jeux; & ſi l'on convient trois jeux à trois jeux, on dit *à deux de jeu*; c'eſt-à-dire, qu'au lieu de finir en un, on remet la partie en deux jeux; on peut jouer auſſi, ſi l'on veut, en ſix jeux; mais pour-lors, il n'y a point d'*à deux de jeu*, ſi ce n'eſt du conſentement des Joueurs.

Il faut auſſi avant que de commencer le jeu, tendre la corde à telle hauteur qu'on puiſſe voir le pied du deſſus du mur, du côté où eſt l'adverſaire, & le long de cette

corde est un filet attaché, dans lequel les balles donnent souvent.

S'il arrive par hasard qu'en jouant, la balle demeure entre le filet & la corde, & qu'elle donne dans le poteau qui tient cette corde, le coup ne vaut rien.

Il n'est pas permis en poursuivant une balle, d'élever la corde.

Ceux qui jouent à la paulme, ont ordinairement deux marqueurs; ce sont proprement des valets de jeux de Paulmes qui marquent les *chasses*, & qui comptent le jeu des Joueurs, qui les servent, & qui les frottent.

Ces marqueurs marquent au second bond, & à l'endroit où touche le bond; ils doivent encore avertir les Joueurs tout haut quand il y a *chasse*, & dire *chasse*; ou bien *deux chasses*, si elles y sont: *à tant de carreaux*, & dire aussi, *à tel carreau la balle la gagne*.

Si les Joueurs disent *chasse morte*, elle demeure telle; si les marqueurs ne leur répondent qu'il y en a une.

Une *chasse* au jeu de la courte Paulme, est une chasse de balle, à un certain endroit du jeu qu'on marque, au-delà duquel il faut que l'autre Joueur pousse la balle pour gagner le coup.

Le principal emploi des marqueurs, est de rapporter fidélement ce qu'on leur a dit à la pluralité des voix des spectateurs, lorsqu'il y survient quelque contestation. Ces voix se doivent recueillir, tant pour

l'un que pour l'autre Joueur, ſans prendre parti pour aucun, à peine de perdre leur ſalaire, & d'être chaſſés du jeu pour en mettre d'autres à leur place.

Les Joueurs de leur côté ſe doivent auſſi rapporter à la foi des ſpectateurs, lorſqu'il ſe préſente quelque difficulté dans le jeu, puiſqu'il n'y a point d'autre Juge qui les puiſſe juger; ils s'en rapporteront même aux marqueurs, s'il n'y a qu'eux pour en juger, lorſqu'ils diront leur ſentiment, ſans craindre qu'on leur en veuille du mal.

On joue pour l'ordinaire partie, revanche & le tout; & on ne peut laiſſer cette derniere partie que pour bonne raiſon, comme à cauſe de la nuit, ou de la pluie, au cas qu'on joue dans un jeu découvert.

Pour-lors celui qui perd, doit laiſſer des frais & une partie de l'argent qu'on joue pour le tout, & l'autre pour la moitié.

Si c'eſt en deux parties liées qu'on eſt convenu de jouer, on ne peut auſſi les quitter que les parties n'y conſentent; en ce cas chacun doit donner de l'argent pour le tout, & donner heure pour achever.

AUTRES REGLES.

I. Si fortuitement lorſqu'on joue, on vient à frapper de la balle qu'on a pouſſée, un des marqueurs, ou quelques autres de ceux qui regardent jouer; ou bien à quelque corbillon, frotoir, que quelqu'un tiendroit ſur la galerie, ou choſe ſemblable qui dépendît du jeu, il faudroit marquer

la chasse; mais si personne ne tient tous ces ustenciles, on la marquera où ira la balle.

II. Qui des Joueurs, de quelque partie de son corps que ce soit, touche une balle qu'on a jouée, perd *quinze*.

III. Si par inadvertance ou oubli, l'un des marqueurs disoit une *chasse* pour l'autre, cela ne pourroit préjudicier aux Joueurs, parce que malgré le peu de mémoire, ou le *qui-pro-quo* de ce marqueur, la première *chasse* doit toujours se jouer devant l'autre: il en est de même d'une *chasse* qu'il diroit appartenir au dernier, pour le second; il faut qu'on la joue où elle a été faite.

IV. Celui qui en servant, ne sert que sur le bord du toit, ou sur le rabat seulement, doit recommencer à servir, d'autant que le coup est nul: à moins qu'on ne joue *qui fault, il boit*.

V. Qui met sur l'ais de volée en servant, ou les clous qui le tiennent, gagne *quinze*; il en prend autant quand il met dans la *lune*, qui est un trou au haut de la muraille, qui est au côté du toit où l'on sert.

VI. Si celui qui est dans le jeu, ou son compagnon, s'avisoit de dire *pour rien*, après qu'il auroit été servi, & qu'il l'ait dit trop tard, comme après avoir voulu courir à la balle, il perdroit quinze. On ne peut aussi dire, *pour rien*, aux coups de hasard.

VII. C'est trop tard de dire *pour rien*, quand la balle du serveur est dans le trou, ou

ou au pied du mur, il le faut dire au partir de la raquette ou du batoir; celui qui sert ne doit pas dire aussi *pour rien*.

VIII. Qui, sans y songer, feroit trois *chasses*, la derniere faite n'est de rien comptée, & tout le coup est faux, dès le service, quand la balle du serveur auroit entré dans le trou.

IX. S'il arrivoit qu'une balle étant sortie par-dessus les murailles, revînt dans le jeu après qu'on auroit servi, le coup ne vaudroit rien, parce qu'on auroit joué dessus.

X. S'il arrivoit qu'un Joueur qui auroit *quarante-cinq*, eût fait deux *chasses*, il ne perdroit point pour cela son avantage; mais pour avoir le jeu, il lui faudroit gagner les deux *chasses*, ou du moins la derniere.

XI. Si l'adverse partie avoit pour-lors *trente*, & qu'il gagnât la premiere *chasse*, ils n'auroient aucun avantage l'un sur l'autre; & quoique l'autre gagnât la derniere, il n'auroit que l'avantage. C'est pourquoi, lorsqu'on a *quarante-cinq*, on dit *chasse-morte*.

XII. Celui qui se mécompte de *quinze*, ou de *trente*, & qui s'en ressouvient après avoir joué dessus, mais avant que le jeu soit fini, ne perd rien pour cela, quand même il auroit oublié un jeu dans une partie, supposé à l'égard de ce jeu que ce fût avant que la partie fût finie; car qui auroit la partie ou le jeu, & viendroit à se méprendre, c'est-à-dire, à compter au-dessous, & qu'on ait servi ou joué dessus, perdroit son avantage.

Servir au jeu de Paulme, c'est pousser le

premier une balle ſur un toit, l'y faire couler; ce ſont d'ordinaire les ſeconds qui ont ſoin de ſervir.

XIII. Lorſqu'il y a une ou deux *chaſſes* marquées, & que la balle par haſard donne du ſecond bond ſur l'une des ces *chaſſes*; ſi c'eſt une *chaſſe* qu'on doive faire, il faut marquer à cet endroit.

XIV. Si au contraire cette balle y donne de volée, ce qui eſt compté pour un bond; on doit alors marquer la chaſſe juſqu'où va la balle.

XV. Tout coup qui va au-deſſus de la tuile, eſt perdu pour celui qui y met, au lieu qu'il le gagne au-deſſous.

XVI. S'il arrive qu'une balle entre dans la galerie, & qu'en touchant quelqu'un, elle rentre dans le jeu, il faut marquer la chaſſe par où elle rentre: mais ſi n'ayant fait qu'un bond dans cette galerie ſans toucher perſonne, qui pourroit jouer cette balle, le coup ſeroit très-bon.

XVII. Qui fait une chaſſe dans la galerie, & que l'autre Joueur y revienne, ce coup eſt nul, & c'eſt à recommencer. Si c'eſt dans un jeu du dedans, comme à la grille, il eſt gagné, s'il ne revient point ſans toucher à perſonne.

XVIII. S'il arrivoit qu'un coup vînt à doubler, qu'on fût en conteſtation, s'il eſt deſſus ou deſſous, & qu'ayant demandé aux ſpectateurs ce qu'il en ſeroit, on n'en fût point éclairci, on marqueroit où iroit la balle, parce que c'eſt à celui qui forme le différend à prouver ce qu'il demande: ſi ce-

pendant c'est une chasse à gagner, c'est à recommencer.

XIX. Si après que le coup est fini du côté du jeu, on demande s'il y a jeu ou non, & qu'on ne dise rien, on ne marque rien. Si les voix en cela se trouvent également partagées, c'est à refaire.

XX. Lorsqu'on joue sur une chasse, & que la balle retombe en même endroit, on doit recommencer.

XXI. Si en demandant qui l'a gagnée, on ne trouve rien, ou que les voix soient égales, on refait; de même lorsqu'il s'agit d'un coup de service, qu'on demande s'il a porté, & qu'on ne répond rien.

XXII. Quand celui qui sert, après avoir servi plusieurs fois pour rien, & qu'il demande enfin à l'autre, *y êtes-vous*? & qu'il lui répond *oui*, il perd le coup, si après il venoit dire pour rien.

XXIII. Si un Joueur comptoit *quinze*, ou quelqu'autre avantage, & que l'on lui disputât, il faudroit faire demander le coup; & si personne ne disoit rien, sa demande seroit nulle.

XXIV. Comme il arrive quelquefois qu'on donne de l'avantage au jeu de la courte Paulme; il est libre à celui à qui on le donne, de prendre au premier jeu tel avantage qu'il veut, & même de quitter la partie; au lieu que l'autre, quand il auroit trois jeux, & *quarante-cinq*, & non un jeu, il ne peut le faire que du consentement de son adverse partie.

XXV. Celui à qui on donne *bisque*, la peut prendre quand il veut; si cependant

c'eſt ſur les chaſſes, il faut que ce ſoit ſur la premiere faite, ou ſur la ſeconde, lorſque la premiere eſt jouée, & ſi l'on a paſſé la corde, on ne peut revenir à prendre ſa *biſque.*

XXVI. Nulle faute ne peut ſe prendre qu'elle n'ait été faite, & ſi ce n'eſt ſur une chaſſe, la faute ne peut s'y perdre.

XXVII. Si de deux Joueurs qui jouent partie, l'un s'aviſoit de vouloir s'en aller pour quelque ſujet que ce fût, de quitter la partie avant qu'elle ſoit finie, l'autre peut, ſi bon lui ſemble, achever cette partie en payant.

XXVIII. Toutes gageures qui ſe font au jeu de Paulme, doivent ſuivre le jeu dans toutes ſes circonſtances; & il n'eſt pas permis aux parieurs d'avertir, juger ni enſeigner le jeu de celui pour lequel ils parient.

XXIX. C'eſt à faire à celui qui gagne l'argent de payer tous les petits frais qui ſe font pendant le jeu; comme par exemple, le pain, le vin, le bois, la biere, les chauſſons, & les marqueurs.

XXX. S'il arrivoit néanmoins que ces frais paſſaſſent le gain, il faudroit que le ſurplus ſe payât à frais communs, & ſi ce qu'ils jouent eſt à boire, les petits frais ſe doivent payer en déduction de la perte qui aura été faite; à moins qu'ils n'euſſent dit *tous frais payés.*

Comme le jeu de Paulme eſt un jeu très-noble, & que par conſéquent il y a toute liberté, on ne doit jamais y être contraint, ſi ce n'eſt de parole donnée; en ce cas un

honnête homme doit s'en acquitter, à moins qu'il n'eût excuse légitime pour pouvoir s'en défendre; & alors, quoiqu'il eût de l'avantage, il faudroit qu'il laissât autant que l'autre de l'argent, qui seroit mis en main-tierce pour achever la partie un autre jour, & à l'heure marquée.

Il y a encore beaucoup d'autres difficultés que le hasard fait naître au jeu de Paulme, & dont on ne sauroit ici faire un détail; mais lorsqu'il en arrive quelqu'une, c'est à faire aux Maîtres des jeux de Paulme, aux spectateurs & aux marqueurs d'en décider.

Des formalités qu'on observe au jeu de Courte-Paulme, lorsqu'il s'y joue un prix.

On a vu souvent dans les jeux de Paulme, proposer des prix, pour ceux qui piqués d'une noble émulation étoient bien-aises de faire voir leur adresse en ce jeu. On y recevoit honnêtement tous ceux qui vouloient y jouer : ils devoient aussi de leur côté y entrer avec toute la modération & l'honnêteté possible; autrement ils payoient la peine de leur indiscrétion.

C'étoit à faire aux Maîtres à nommer ceux qu'ils savoient être très-habiles à la Paulme, pour concourir à ce Prix, qui étoit une *Couronne de fleurs*, une *raquette*, & une *balle d'argent*: on y joignoit quelquefois *une paire de gants*, ou autre chose de cette nature.

Le prix se jouoit par trois différents ours, où se trouvoient tous ceux qui vou-

loient y prétendre; cela se pratique encore aujourd'hui de même; & l'on commence depuis huit heures du matin jusqu'à sept heures du soir. On doit présupposer sur ce qu'on a dit, que c'est en Eté que le prix se propose.

Ceux qui entrent en lice pour le prix, peuvent durant le jour aller changer de chemise, boire & manger à l'heure du dîner; mais ce repas ne doit durer qu'une heure.

Il faut être deux contre deux pour jouer à ce prix; & les deux qui ouvrent le prix doivent être dans le jeu. Le premier coup de service est tout de bon, toutes fautes qu'on fait sont bonnes; & il n'y a point de *pour rien*, ni pour les *Dames*, comme on a dit.

Le Plâtre touché porte volée; le trou de service en servant, ne vaut rien; l'ais ne sert que de muraille, & qui touche la corde, perd *quinze*.

L'ordinaire est de jouer en deux parties liées, & chaque Partie trois jeux: il n'y a point d'*à deux de jeux*, & lorsqu'on a perdu la premiere partie, il faut changer de place.

On marque la *chasse* où va la balle, bien qu'elle entre dans la grille, dans les galeries, ou en quelque lieu que ce soit, encore que cette balle ait touché quelqu'un.

Mais si l'un des Joueurs avoit fait une *chasse* dans l'une des galeries, & que l'autre y remette, celui-ci perdroit le coup; & on remarquera que, lorsqu'on joue le prix, on ne refait point.

Lorsque ceux qui défendent le prix, ont

été contraints de quitter le jeu, pour le receder à de plus forts qu'eux, ils peuvent rentrer comme tout autre; mais ce n'est qu'en second.

Ils peuvent cependant reprendre leur place comme auparavant, s'ils regagnent & mettent pour les autres.

Les deux qui ont couvert le jeu, peuvent s'ils le jugent à propos, le fermer ensemble, après qu'ils auront joué seulement chacun un coup.

Le prix se joue donc, comme on a dit, à trois différents jours; au premier, le *chapeau de fleurs* & les *gants*, que le Maître présente aux vainqueurs, les priant de revenir au premier jour fixé, pour achever de jouer le prix, qui est la *raquette*; & au dernier la *balle d'argent*.

Avant que de commencer à jouer, on met chacun vingt sols dans la *tirelire*, pour subvenir aux frais qu'il convient faire par le Maître, pendant que le prix se joue, comme pour payer le pain, le vin, bois, draps & chaussons. Le Maître ne profite en rien là-dessus; il n'y a que les balles qu'on perd qui lui sont payées, & dont il ne donne que vingt pour deux douzaines, parce que ce surplus qui n'y est pas, & qu'on paie, est pour les raquettes.

Ces prix se proposoient autrefois plus fréquemment qu'on ne fait aujourd'hui: il y a même des Villes où l'usage en est entiérement aboli, & d'autres où il se conserve encore, mais à prix de moyenne valeur, où l'on ne va jouer que pour l'honneur seulement.

LE JEU
DE LA LONGUE PAULME.

La *longue Paulme* se nomme ainsi, parce qu'on joue à ce jeu dans une grande place qui n'est point fermée. Cette place est une grande rue, large, spacieuse & fort longue. Il est des villes où ces jeux de Paulmes sont dans de grands pâtis, ou de longues allées d'arbres; au reste, il n'importe où ces jeux soient, pourvu que le terrein en soit uni ou bien pavé, parce que lorsqu'il faut courir à la balle, il seroit dangereux de faire un faux pas, si le sol en étoit inégal.

On joue plusieurs à ce jeu, comme trois, quatre, ou cinq contre cinq: on peut y jouer deux contre deux, mais ces sortes de parties ne se font qu'entre écoliers.

On se sert à la *longue Paulme* de battoirs de différentes grandeurs; les uns ont le manche ou la queue, comme on voudra, fort longue; d'autres l'ont moins, on les appelle des *pâles*. Ce sont ordinairement les tiers qui en jouent, afin de mieux rabattre la balle; il y a de ces battoirs dont les têtes sont quarrées, un peu plus longues que larges; d'autres qui sont en ovale.

Il faut pour jouer à la *longue Paulme*, un grand toit de planches attaché à un mur, ou sur quatre pilliers, supposé que ce jeu fût dans quelques allées d'arbres, ou quelques pâtis.

Ce toit est garni par en bas, & du côté du Joueur qui tient la passe, d'une planche

large d'environ douze à quatorze pouces, placée droite sur le côté, percée dans le milieu de sa longueur, & à quatre doigts du toit, soutenue par derriere d'un bâton de deux ou trois pouces & demi de tour, & qui excede la planche d'environ deux pieds de haut; cette planche doit être aussi longue que la largeur du toit, & à un bon demi-pied près.

Le bâton est ce qu'on appelle en ce jeu la *passe*: lorsque la balle qu'on sert, passe sur la planche, & au-dessus de la *passe*, c'est quinze perdu pour la partie du serveur; au lieu que, quand il peut faire passer la balle dans le trou, il gagne *quinze*.

On est toujours deux à tenir le toit; savoir, un qui tient la *passe*, & l'autre le rabat: c'est cette planche dont on vient de parler, qui rejete & repousse la balle. Les autres Joueurs du même côté s'appellent des *tiers*. On dit aussi à la *longue Paulme*, cet homme est bon *tiers*, il *tierce* bien.

Il ne faut pas moins d'adresse à la *longue Paulme*, pour jouer une balle, qu'à la *courte*; la premiere demande plus d'agilité, & il convient d'avoir bonnes jambes pour passer & repasser tant de fois en une partie; c'est-à-dire, pour aller alternativement tantôt tenir le toit, & tantôt au renvoi.

On sert à la *longue Paulme* avec la main, & non pas avec le battoir, comme à la courte.

Les parties sont de trois, quatre ou cinq jeux, quelquefois de six; cela dépend de la convention que font les Joueurs avant que d'entrer en toit.

On tire à qui tiendra le toit avec un bat-

toir qu'on jette en l'air, en le faiſant pirouetter; l'un en prend la face & l'autre le dos; de maniere que, quand il tourne ſur l'un des deux côtés, celui qui l'a pris pour avoir le toit, va s'en emparer & joue.

C'eſt un grand avantage en ce jeu d'avoir un bon ſerveur qui ait le bras fort, afin que jetant la balle avec roideur ſur le toit, elle y faſſe plus ſouvent haſard, & embarraſſe par-là ceux qui y ſont, & qui venant à manquer d'attraper la balle, perdent quinze au profit de la partie adverſe.

Regles du Jeu de la Longue Paulme.

I. Lorsque ceux qui tiennent le toit, attrapent la balle qu'on ſert, & qu'ils ne la pouſſent point juſqu'à jeu, les autres en prennent quinze. On appelle le jeu un certain pilier, arbre ou autre marque de cette nature, qui eſt pour l'ordinaire à ſept à huit toiſes du toit; & il ne ſe fait point de *chaſſe*, ſi la balle ne va pas juſqu'à ce jeu.

II. Les chaſſes à la longue Paulme ſe marquent à l'endroit où s'arrête la balle en roulant, & non pas où elle frappe.

III. Lorſqu'une balle qu'on a pouſſé du toit, eſt renvoyée juſqu'au delà du jeu, la partie de celui qui l'a renvoyée gagne quinze; il n'eſt pas beſoin qu'elle y ſoit pouſſée de volée, il ſuffit qu'elle paſſe ce jeu en roulant.

IV. Qui touche de quelque maniere que ce ſoit la balle qu'un des Joueurs de ſon côté a pouſſée, perd quinze.

V. Quand un de ceux qui ſont au renvoi, renvoie une balle de leur adverſe par-

tie, il eſt permis aux autres de la renvoyer ou de l'arrêter avec le battoir, ſi elle roule, pour l'empêcher qu'elle ne paſſe le jeu du côté du toit, & faire que la *chaſſe* ſoit plus longue.

VI. Toute balle qu'on pouſſe hors des limites du jeu, eſt autant de quinze points de perdus pour celui qui l'y pouſſe, & dont profite ſon adverſe partie.

VII. Toute balle qui tombe à terre, eſt bonne à pouſſer du premier bond, ſoit au renvoi ou au toit; le ſecond ne vaut rien.

Ce n'eſt pas l'uſage à la longue Paulme, comme à la courte, de donner de l'avantage, comme *quinze*, *biſque*, ni *demi-quinze*, parce qu'on tâche d'y faire les parties les plus égales qu'on peut.

De même qu'à la courte Paulme, on fixe ce qu'on veut jouer, outre les frais, qui ſont les balles, & les marqueurs; ce que les perdants paient. Et ces balles ſont bien plus petites qu'à la courte Paulme.

TABLE
DES JEUX
Contenus dans le Second Volume.

Fin de la Table du Second Volume.

